

Animeland

Animeland

#226



LE RETOUR EN FORCE
DE GOKU AU CINEMA !

DRAGON BALL **LE SUPER**
BROLY

CITY HUNTER DÉCRYPTAGE
SHINJUKU PRIVATE EYES L'HÉROÏNE DE SHÔJO

MINETARO MOCHIZUKI, SLAM DUNK
THE PROMISED NEVERLAND, PARU ITAGAKI...

ISSN : 1148-0807 MARS - MAI 2019

M 03002 - 226 - F: 9,95 € - RD



©BIRD STUDIO/SHUEISHA
©2018 DRAGON BALL SUPER the Movie Production Committee

**La rencontre spectaculaire entre deux monstres de la pop culture :
Oh!Great (*Air Gear*) et NisiOisiN (*Death Note – Another Note*) !**



En librairie le 9 mai 2019

Volume 2 le 3 juillet. Série en cours.

Un volume tous les 2 mois. Disponibles en numérique.

RETROUVEZ-NOUS SUR





BAKEMONOGATARI

TOURMENTS CHIMÉRIQUES !

Pika
EDITION

SOMMAIRE

05

► J'AIME / J'AIME PAS

6 TSUGI

08

► DOSSIER ÉCONOMIE

8 IZNEO

11

ANIME

► ANIMATHÈQUE

► DOSSIER : DRAGON BALL SUPER : BROLY

16 CHRONIQUE DU FILM
18 LA PRODUCTION DU FILM
21 RETOUR SUR LES FILMS
22 RETOUR SUR LA SÉRIE
25 LE MANGA

► POPCORN

26 CITY HUNTER SHINJUKU PRIVATE EYES
30 PSYCHO-PASS SINNERS OF THE SYSTEM
31 LIZ ET L'OISEAU BLEU
32 PENGUIN HIGHWAY
35 FUNAN
36 DEMANDEZ LE PROGRAMME

► CHRONIQUES

38 DORORO
39 SAINT SEIYA SAINTIA SHÔ
41 YURI!!! ON ICE
42 THE PROMISED NEVERLAND
44 BOOGIEPOP AND OTHERS
45 DOMESTIC GIRLFRIEND
- LOVE X DILEMNA
47 REVISIONS
48 PORTRAIT : TOMOHIRO FURUKAWA
50 SCÈNE CULTE : EVANGELION
53 THE RISING OF THE SHIELD HERO
54 INTERVIEW : AKEMI TAKADA
56 RECONNAÎTRE UN ANIMATEUR

► PORTRAIT DE VOIX

58 MAÏK DARAH

► MUSIQUE

60 DRAGON BALL SUPER
61 CITY HUNTER

65

MANGA

► MANGATHÈQUE ► DOSSIER : SHÔJO

75 LA VIE D'UNE HÉROÏNE DE SHÔJO

► CHRONIQUES

84 SLAM DUNK
89 BLUE FLAG
90 HELL'S PARADISE
92 LE BATEAU DE THÉSÉE
93 CARNET : SHÔICHI HAGA
94 LA LANTERNE DE NYX
95 TOKYO REVENGERS
97 MAGUS OF THE LIBRARY
98 INTERVIEW : AUTEURS DE SHIELD HERO
100 ERRANCE
101 L'ÎLE AUX CHIENS
102 INTERVIEW : MINETARO MOCHIZUKI
104 INTERVIEW : CAMILLE MOULIN-DUPRÉ
106 DRÔLE DE FAMILLE
107 BAKEMONOGATARI
109 INTERVIEW : PARU ITAGAKI
112 SCÈNE CULTE : MAISON IKKOKU
114 ASTRA - LOST IN SPACE
118 LIQUOR AND CIGARETTE
119 LIFE

► REPORTAGE

116 OMAKÉ MANGA
117 MICHEL LAFON - LABEL SHIBUYA

► LES ARTISANS DE LA VF

120 LE PRIX KONISHI

► L'ÉDITION DE A À Z

122 ÉDITO, TRADUCTION, MAQUETTE

128

► JEUX VIDÉO

127 TEKKEN WORLD TOUR FINALS
129 INTERVIEW : KATSUHIRO HARADA
ET MICHAEL MURRAY

130

► HORS LES MURS

130 LADY OSCAR

132

► SHOPPING

132 UNBOXING : INSPECTEUR GADGET
133 UNBOXING : LEGO VOLTRON
134 LIRE, ÉCOUTER, VOIR, COLLECTIONNER

140

► IRL

140 BILAN DU FESTIVAL D'ANGOULÊME
142 AGENDA
143 LU, ÉCOUTÉ, VU

62

► RÉSULTATS DU GRAND PRIX ANIMELAND 2019



WWW.ANIMELAND.FR

Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !



AnimeLand n° 226 • Mars - Mai 2019 • 9,95 €

- Publication bimestrielle d'AMN
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
- Directrice de publication : Cédric Littardi direction@am-media.fr
- Rédacteur en chef : Christopher Macdonald
- Directeur éditorial : Steve Naumann steve@animeland.com
- Responsable iconographie et coordination : Marion Cochet-Grasset redaction@animeland.com
- Publicité : publicite@am-media.fr
- Marketing & Communication : marketing@am-media.fr
- Community manager : Camille Nogueira
- Abonnements & anciens numéros : abonnement@am-media.fr
- Conception graphique : Élise Godmuse
- Conception couverture : Sébastien Rost
- Mise en page : Wilfrid Desachy
- Corrections : Sonia Jensen
- Ont collaboré à ce numéro :

Stéphanie Ah-Fa, Agnès André, Maxime Bender, Marichka Besse, Fantin Benedetti, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Bertrand Campeis, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz, Flavius, Jérémie Goubier, Gwen, Shōichi Haga, Grégoire Labasse, Antonin Lacomme, Joan Lainé, Guillaume Lasvigne, Clément Le Duc, Laurent Lefebvre, Victor Lopez, Emma Mahoudeaux-Deleva, Méko, Midori, Roseline Momet, Muriel Ele, Sven Pollon et Yvan West-Laurence.

- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à : AnimeLand

38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2019 par leurs auteurs.

Couverture : ©BIRD STUDIO/SHUEISHA

©2018 DRAGON BALL SUPER the Movie Production Committee
20th Century Fox, Abystyle, Anancy, @Anime, Aardman, ADN - Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Atrabile, Black Box Éditions, Bobbypills, Bobby Prod, Buena Vista, Cartoon Saloon, Casterman, Citia, Citel Video, Crunchyroll, Darkstar, Delcourt, Doki Doki, Dybex, Eurozoom, Futuropolis, Games of Home, GDC, Glénat, IDP, IMHO, Isan Manga, izneo, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Koi Studio, Komiku Éditions, Kurokawa, La Cache, Le Lézard Noir, MAGIC, Michel Lafon, Mikros Film, Moonfleet, Netflix, NIS, nobi nobi !, Omaké Books, Ototo, Panini, Paris Manga, Pika Édition, Polymanga, Rimini Éditions, Robert Schlochoff, Rue de Sèvres, Shibuya International, Soleil Manga, Splendor Film, Taifu Comics, Tant Mieux Prod, Toei Animation, Tonkam, Vega, Wakanim.tv, The Walt Disney Company, Warner, Wizard Communication. Un grand merci à Mélanie Ramet pour tout ce qu'elle a apporté à AnimeLand.

Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- Imprimé en France par Aubin Imprimeur
Chemin des Deux Croix
CS 70005
86240 Ligugé

- ISSN 1148-0807.
- Numéro de commission paritaire : 0118K82755.
- Dépôt légal à parution.
- Distribution PRESSTALIS.
- Diffusion Destination Média

« Broly et dodo ! »

Le rédacteur fou.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

ÉDITO

16 *Dragon Ball Super : Broly*



LES PAPYS FONT DE LA RÉSISTANCE

Nous sommes en 2019. Et pourtant, il est encore là. Comme si ces 25 dernières années n'avaient rien changé. On retrouve, dans ce numéro, le carré magique des sempiternels *Dragon Ball Z*, *Nicky Larson*, *Ranma ½* et *Chevaliers du Zodiaque*. Il ne manquerait plus que la musique du *Club Dorothee* pour se croire aux débuts d'AnimeLand. En effet, entre *Dragon Ball Super* et *City Hunter* qui reviennent au cinéma, Rumiko Takahashi qui remporte le Grand Prix d'Angoulême et *Saint Seiya* qui se décline à l'infini en série, il est difficile de ne pas regarder en arrière. Et pourtant, on s'efforce d'assimiler ces nouvelles versions et de vous proposer des articles avec un regard à la fois aguerri et neuf. La période que l'on vit est plus qu'excitante, à la recherche de nouvelles références, tout en digérant les précédentes. Plus que jamais, *AnimeLand* remplit sa mission de vieux sage explorateur qui vous accompagne dans votre voyage.

Steve Naumann

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !



AnimeLand



1

53 €

DOM & TOM ET
ÉTRANGER 65 €

Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand (1 an) au prix de 53 € au lieu de 59,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 65 €) et un cadeau surprise.

AnimeLand X-tra



2

20 €

DOM & TOM ET
ÉTRANGER 26 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €) et un cadeau surprise.

AnimeLand + AnimeLand X-tra



3

73 €

DOM & TOM ET
ÉTRANGER 85 €

Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 73 € au lieu de 83,30 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 85 €) et deux surprises en cadeau.



Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

boutique.animeland.com



Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements - 38, rue Notre-de-Nazareth - 75003 Paris
Règlement par chèque (français) à l'ordre d'AM Media Network



Dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via paypal. La commission paypal est à notre charge. Votre abonnement commencera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

je choisis la formule numéro 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

☐ M. ☐ M^{me} NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : [] [] [] [] VILLE : PAYS :

DATE DE NAISSANCE : [] [] [] [] [] [] E-MAIL :

AL226 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 01/06/2019. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

J'AIME

J'AIME PAS



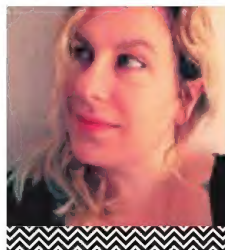
Équipe



Rédacteur



Invité

**MARION COCHET-GRASSET**

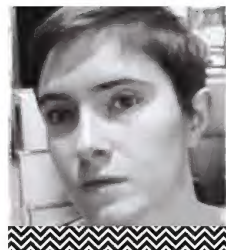
J'AIME les livres sous toutes leurs formes : hâte de découvrir la suite de *Magus of the library*.

J'AIME AUSSI les mondes de *Kingdom Hearts III*.

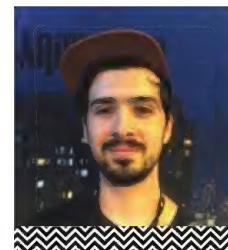
**CAMILLE NOGUEIRA**

J'AIME les sorties cinéma d'animation de ce début d'année !

J'AIME PAS les adaptations *anime* expéditives.

**MARICHKA BESSE**

J'AIME le retour de Bo Peep dans *Toy Story 4* ! Après son absence dans le 3^e volet, la bergère prend des airs de Rey (*Star Wars*) pour ce nouvel opus, prête à troquer sa crinoline contre l'appel de l'aventure.

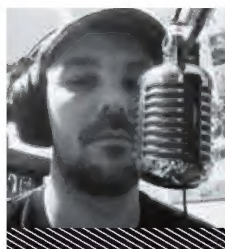
**BRUNO DE LA CRUZ**

J'AIME l'ED 3 de *Kaguya Love is War*, soutenu par les 845 *genga* de Naoya Nakayama.

J'AIME PAS On a quasi rien de *Batman Beyond* en France (comics et DVD/Blu-ray).

**WIL!**

J'AIME PAS les cosplays vraiment limites, voire extrêmement tendancieux, qu'on peut croiser en convention. Pensez qu'il y a aussi des enfants qui y viennent et qu'ils n'ont pas forcément envie que ces gens anticipent leur éducation sexuelle !!!

**MAXIME BENDER**

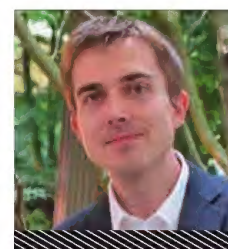
J'AIME qu'une nouvelle génération découvre *Slam Dunk* !

J'AIME PAS que, parmi eux, certains ne se laissent pas tenter !

**CLÉMENT LE DUC**

J'AIME cette époque formidable de vivre des adaptations au cinéma (*DBS Broly*, *City Hunter/Nicky Larson*, *Alita*)

J'AIME PAS ceux qui mettent en péril une sortie ciné, soi-disant pour la passion.

**GERSENDE BOLLUT**

YOUHOU *La Révolte des jouets*, ancêtre tchèque de *Toy Story*, enfin disponible en DVD.

BOUHOU Devoir attendre des années avant de montrer de l'animation à mon fils...

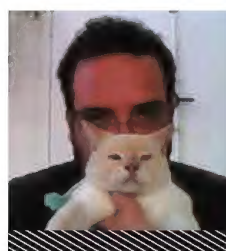
**PA MING CHIU**

J'AIME me replonger dans les MMO avec *FF XIV*.

J'AIME PAS la nécessité de dormir du coup.

**PHILIPPE BUNEL**

J'AIME que ma foi soit récompensée avec la présence de Gô Nagai et Yoshiyuki Tomino à Japan Expo. Je vais bien préparer mes prières pour ces papes du *mecha* !

**JOAN LAINÉ**

J'AIME énormément co-écrire avec Roseline le dossier *shôjo*. J'espère qu'il vous plaira !

J'AIME PAS que le *shôjo* de genre, adulte ou vintage soit sous-représenté en France.

**STÉPHANIE AH-FA**

J'AIME le début d'année plein de sorties cinéma en rapport avec les *anime*.

J'AIME PAS quand le colis que j'envoie à la rédaction du Japon n'arrive jamais !

ゼロから文明を作り出せ!

DR.STONE

DR. STONE – ÉTÉ 2019

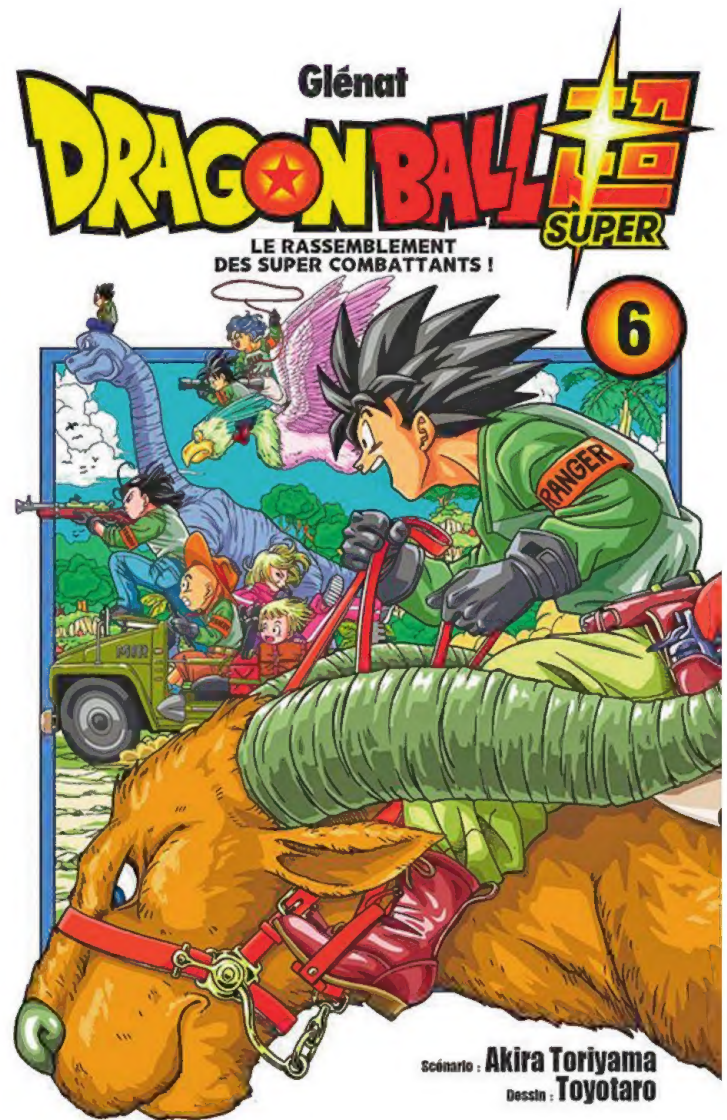
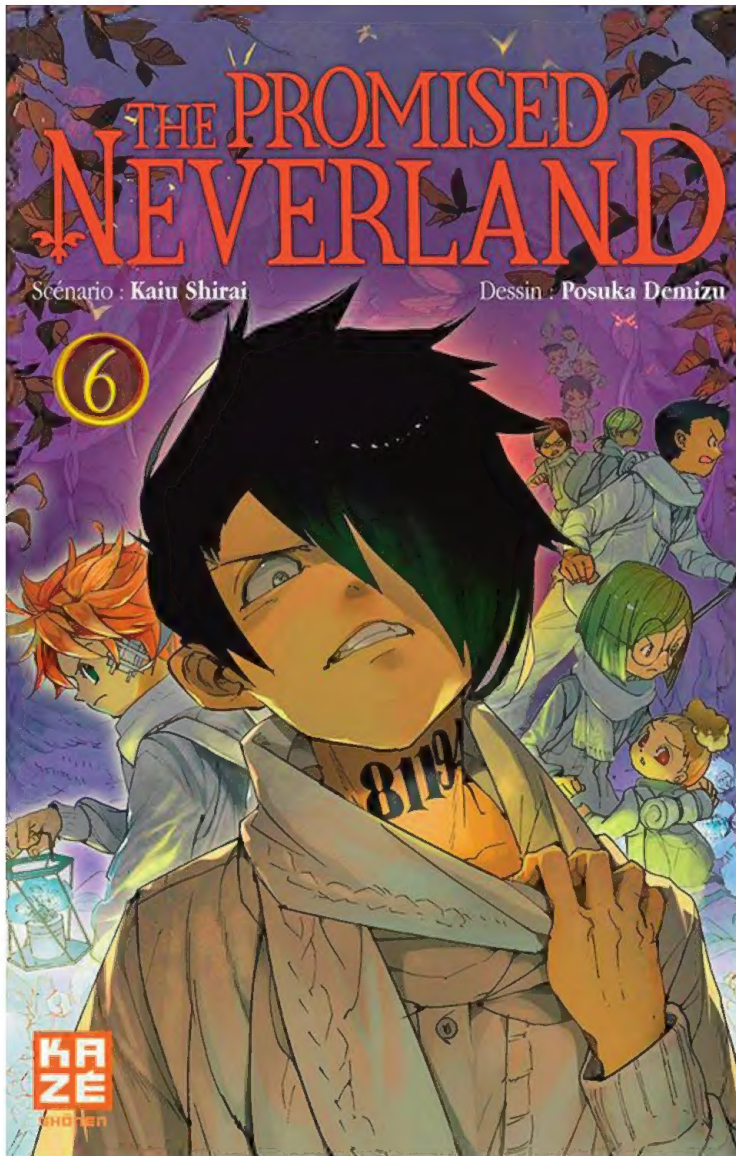
2019年7月
放送開始!

千空：小堀裕介 大木大樹：吉川 貴
小川 紅：市ノ瀬雄郎 獅子王 司：中村悠一
アニメーション制作：TMS・エニックス・インメント
[Dr. STONE] 原作：堀江貴一・Boichi (集英社 [週刊少年ジャンプ] 連載)
dr-stone.jp @STONE_anime_off

©2019 TMS・集英社・BOICHI・DR. STONE製作委員会

アドベンチャー





IZNEO L'AUTRE FAÇON DE LIRE UN MANGA

[PAR STEVE NAUMANN]

Il fallait s'y attendre. À force d'annoncer que la lecture en numérique arrive sur le marché (et ce depuis plus de dix ans), certains éditeurs commencent à y croire. Et une partie d'entre eux ont participé au développement de plateformes permettant de lire des titres sur son ordinateur ou sa tablette. Le service izneo, lui, amène la BD sur écran. Nous avons rencontré Luc Bourier, son directeur général.

Izneo est aujourd'hui l'un des acteurs principaux de la lecture de bande dessinée sur ordinateur et sur mobile. Il s'agit du premier service français proposant toutes sortes de BD, manga et comics via une plateforme. On peut ainsi lire les titres de Kana, Ankama, Doki-Doki, ou encore Kazé Manga en dématérialisé. Si le marché est encore mineur par rapport au papier, il ne cesse de progresser,

d'autant qu'il ne prend pas de part par rapport au « dur », mais apporte un nouveau public.

Le dessin comme fer de lance

Izneo a été créé en 2010 à l'initiative de plusieurs éditeurs de BD importants. On retrouve aujourd'hui Bamboo, Casterman,

Dargaud, Dupuis, Futuropolis, Gallimard, Jungle, Le Lombard, Steinkis, Rue de Sèvres, Bayard, Kana, Urban Comics et Ankama. Luc Bourier nous explique : « Le point de départ consistait à développer une diffusion numérique pour les éditeurs de BD fondateurs. Nous nous positionnons aujourd'hui en tant que pure player, spécialiste de la BD, face à des concurrents généralistes, tels que les GAFA. Le marché de la BD

numérique s'est développé grâce aux spécialistes au Japon comme en Amérique du Nord. En tant que spécialiste, notre mission consiste d'abord à apporter un confort de lecture aux utilisateurs. En effet, une BD ne se lit pas comme un ebook et nécessite une approche bien particulière. »

D'ailleurs, il est réducteur de parler seulement de bande dessinée. « Je parlerais plus volontiers de "récits graphiques", ajoute Luc, car, même s'il n'existe pas d'expression établie pour qualifier BD, manga, comics, webtoon, il y a, à la racine de toutes ces formes d'expression, des récits qui se déroulent grâce au dessin, souvent au travers d'une forme de feuilleton et qui, au fond, justifient complètement l'importance d'un player conçu spécialement pour les lire dans les meilleures conditions sur les devices numériques. »

Une ouverture à l'international

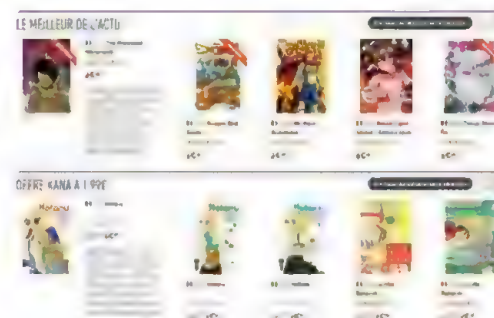
En neuf ans d'existence, izneo n'a cessé d'évoluer. « Nous nous sommes orientés vers quatre points importants. Le monde des applications : Apple, Google, bientôt Nintendo Switch et Android TV. La cible des petits ou non lecteurs pour leur faire (re)découvrir les plaisirs de la lecture. Les devices les plus courant que les utilisateurs possèdent déjà pour consommer des loisirs numériques, à commencer par le smartphone. C'est pourquoi nous avons développé le mode de lecture en case à case Eazycomics et intégré le format webtoon. Les marchés internationaux avec

une offre d'albums en anglais, en néerlandais et bientôt en allemand. Notre volonté est clairement d'accroître notre présence au plan international, là où se trouvent des lecteurs, et de donner ainsi progressivement accès à tous les catalogues dans toutes les langues. »

On peut tout de même se demander si cette lecture concerne un grand nombre de personnes. Et quel est le profil du lecteur d'izneo ? « Le marché de la BD numérique

**« LES PLUS JEUNES
CONSOMMENT DÉJÀ
RÉGULIÈREMENT DES
CONTENUS NUMÉRIQUES
ET CONSIDÈRENT QUE
LE NUMÉRIQUE REPRÉSENTE
UN COMPLÈMENT AU PAPIER. »**

en France reste très limité (moins de 2 % du marché papier) car nous sommes dans un pays qui valorise énormément la culture livresque. Nous progressons essentiellement grâce aux plus jeunes qui, contrairement à leurs aînés, consomment déjà régulièrement des contenus numériques (musique, séries, jeux...) et considèrent que le numérique représente un complément ou une alternative au papier. »



Des éditeurs manga intéressés

Par ailleurs, le marché du manga n'a jamais été aussi florissant avec un nombre record de mangas vendus en France en 2018. Comme quoi, la lecture numérique n'empiète pas sur le livre. « La part du manga ne cesse de progresser sur izneo. Cela représentera bientôt près d'un tiers de notre activité. Cette part serait encore plus importante si les éditeurs de manga acceptaient d'inclure leurs albums dans notre offre d'abonnement... » Il est vrai qu'on se limite aujourd'hui à seulement trois éditeurs importants. Pika a sa propre plateforme par exemple, où il propose même du simultrad. « Pour notre part, nous savons bien que les très nombreux lecteurs de mangas qui fréquentent les sites illégaux ne le font pas dans le seul but de frauder. Ce qui les y attire, c'est la mise à disposition très rapide des contenus produits au Japon. Le simultrad représente donc une alternative sérieuse et nous encourageons bien sûr les éditeurs de mangas à développer cette formule. » En revanche, izneo se présente comme un moyen de communication. « Izneo est une plateforme de diffusion ; nous n'avons pas vocation à devenir éditeur. En revanche, nous accueillons bien volontiers toutes les initiatives, tous les éditeurs – nous avons ainsi de très petits éditeurs. Notre volonté est d'offrir le plus large choix, la plus grande variété à nos utilisateurs. Notre souhait est d'accueillir tous ceux qui souhaitent diffuser leurs créations numériques auprès d'un large public. » Pas question d'inédit comme un Shōnen Jump +, donc. Mais, justement, le marché est en mouvement, et il ne serait pas étonnant de voir arriver les Japonais directement en France, comme ils le font aux États-Unis. Et encore une fois, c'est le public qui décidera. •

SELECTIONNÉES ILLUSTRATION

BD MANGA & SIMULTRAD COMICS ROMAN GRAPHIQUE JEUNESSE WEBTOON

OFFRE SAINT-VALENTIN
Des shojus gratuits !

Accédez à 23 000 albums BD, manga, comics, jeunesse et webtoon !

Inscrivez-vous et profitez de votre 1ère lecture offerte !

S'INSCRIRE

Remerciements à Luc Bourier, ainsi qu'à Guillaume Roger.



ANNÉCY²⁰¹⁹

FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM D'ANIMATION

.....
10 au 15 juin
.....

MIFA

.....
11 au 14 juin
.....

www.annecy.org

ANIMATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

L'animathèque est une sélection des nouveaux titres simulcast et des sorties vidéo qui ont le plus marqué la rédaction d'AnimeLand.

[Rubrique réalisée par Agnès André, Bruno de la Cruz, Clément Le Duc, Emma Mahoudeau-Deleva, Méko et Yvan West-Laurence]



MANGA FOCUS SEINEN

KAGUYA LOVE IS WAR

Cette saison de *simulcast* est particulièrement excitante. C'est entre les éclats de *Mob Psycho 100* et le sérieux de *The Promised Neverland* que s'exprime l'excellente comédie qu'est *Kaguya Love is War*. Le principe est simple : dans un futur couple, celui qui fait sa déclaration en premier sera déclaré perdant.

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 × 26 min
Studio : A-1 Pictures
Genre : L et Kira dans
 le monde

L'animation japonaise a bâti son modèle sur l'économie. Pour la série *Kaguya Love is War*, on ne peut pas dire que la production de A-1 Pictures soit fainéante, loin de là, mais son concept puise dans la même source : le moindre sujet de conversation est sucé jusqu'à la moelle. Ici, on suit Kaguya et Miyuki, deux élèves parfaits et adulés par leurs pairs sont fous amoureux l'un de l'autre. Mais voilà, leur fierté les empêche de passer à l'action car « le premier qui tombe amoureux perd ».

DES MONTAGNES DE RUSES

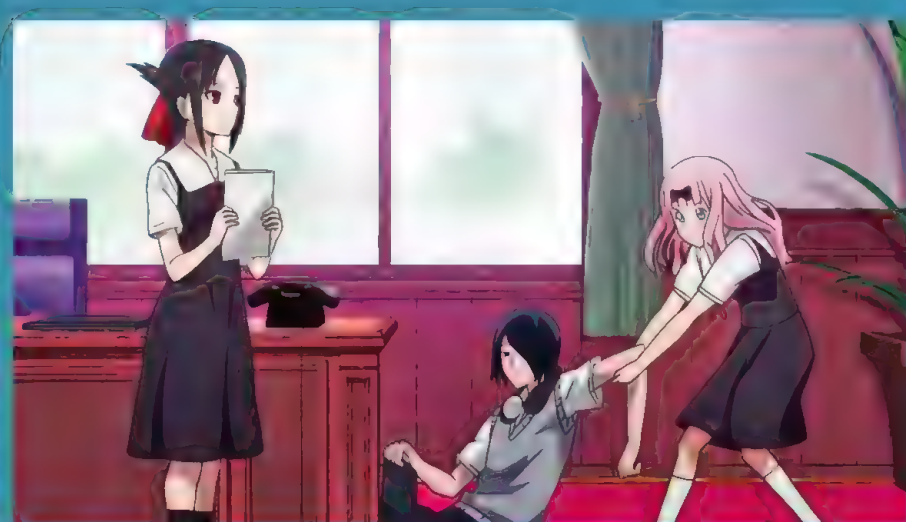
Tout au long de la série, la bataille entre les deux tourtereaux – qui se vouvoient et sont accompagnés de Chika, la secrétaire tête en l'air – se fait au sein d'une même pièce (le BDE). Toute la force de la série tient donc dans ses idées et son montage très « clip » (un épisode se découpe en 3 ou 4 mini-sketchs). Sur ce premier point, l'œuvre originale d'Aka Akasaka ne manque pas d'inspiration.



PLAY-BALL

La première guerre illustre bien la jouissance du concept. Chika propose de donner deux places de concert à Kaguya et Miyuki. Tandis que Miyuki s'apprête à demander à Kaguya si ça l'intéresse de l'accompagner, la belle l'interpelle et lui demande s'il s'agit d'une déclaration. Miyuki transpire, il a du mal à respirer. La réalisation multiplie les gros plans laissant paraître en fond le regard malicieux de Kaguya. Puis, Miyuki réplique, de façon détachée : « Oui, j'étais en train de t'inviter, je ne me préoccupe pas de ces rumeurs (sur leur relation), NDLR. Mais ce n'est visiblement pas ton cas... Veux-tu venir avec moi ? » La vapeur est renversée, Kaguya est dos au mur. Le temps s'arrête. Elle réfléchit : « Il a réitéré son invitation, et en plus il me laisse la décision finale. C'est une belle riposte. » Elle peut alors refuser son invitation, mais cela ruinerait ses efforts. En effet, c'est Kaguya qui a créé un faux prix faisant gagner ces 2 places à Chika ! « Oui, je finis toujours par croire à ce genre d'histoire », dit-elle, l'air triste, avant de poursuivre : « quitte à recevoir une invitation, j'aimerais qu'elle soit plus passionnée. » Le narrateur s'exclame qu'il s'agit là de la technique « Feindre l'innocence » !

On se croirait dans un affrontement digne de *Death Note* (le chara designer est le même), où chaque coup est calculé tel un jeu d'échecs. Un vrai *must watch* de la saison. B.D.L.C.



SEINEN

MY ROOMMATE IS A CAT

Diffusion : Crunchyroll

Durée : 12 × 25 min

Studio : Zero-G

Genre : Chat

Subaru Mikazuki est un jeune auteur de roman. Très introverti, il a du mal à partager son espace vital avec autrui. Alors qu'il se recueille sur la tombe de ses parents, un chat errant l'adopte, conscient que cet humain a besoin de protection. Il le remercie par de bonnes croquettes.

Chaque épisode se compose du point de vue de l'humain, puis de celui du chat. Ce *shōjō* est à l'origine un *webcomic* qui a été édité en recueil de 5 volumes en 2015. Les personnes qui partagent leur vie avec un félin peuvent retrouver les attitudes typiques des chats : un compagnon qui change les priorités, décale l'orientation prise de chaque journée avec, comme récompense, une vie pleine d'aventures. Y.W.L.



SEINEN

THE PRICE OF SMILES

Diffusion : Crunchyroll

Durée : 12 × 24 min

Studio : Tatsunoko Production

Genre : méfiez-vous des apparences...

Le studio Tatsunoko Production marque son 55^e anniversaire avec l'anime *The Price of smiles*. À 12 ans, la princesse Yūki monte à la tête du royaume Soleil, un lieu bien éloigné de la Terre où il fait bon vivre. Elle souhaite donner le sourire à tous les habitants de la planète. La jeune fille découvre alors que la réalité est tout autre, bien loin de sa vision utopique... Derrière ses apparences toutes mignonnes, *The Price of smiles* cache un monde meurtri par la guerre. La série est un mélange entre l'insouciance d'une enfant, des *mecha* et de la fine stratégie. Au départ, il faut s'accrocher, les événements s'enchaînent à une rapidité digne d'un *roller coaster*. Malgré ça, l'anime vaut le coup d'œil. A.A.

SEINEN

PASTEL MEMORIES

Diffusion : Anime Digital Network

Durée : 12 × 24 min

Studio : Project No.9

Genre : trouble de la mémoire

Et si c'était lui, le meilleur *anime* de la saison ? Quel plus grand plaisir, en effet, que celui procuré par une série si brillamment pensée qu'elle fait de son spectateur l'une des victimes du fléau qu'elle met en scène ? En narrant le quotidien de jeunes filles bien décidées à combattre un mystérieux virus effaçant des mémoires tous les produits issus de la culture otaku, *Pastel Memories* nous immerge ainsi au cœur même de ses enjeux. Car avec son *chara design* générique au possible, ses dialogues caricaturaux, son animation confiée au réparateur de la machine à café ou ses *seiyū* interchangeables, l'anime s'efface lui aussi de nos mémoires sitôt ses épisodes achevés. Une démarche artistique aussi rare que cohérente, qui devait être saluée. B.D.L.C

SEINEN

MONSTER STRIKE LUCIFER

Diffusion : YouTube

Durée : 15 min

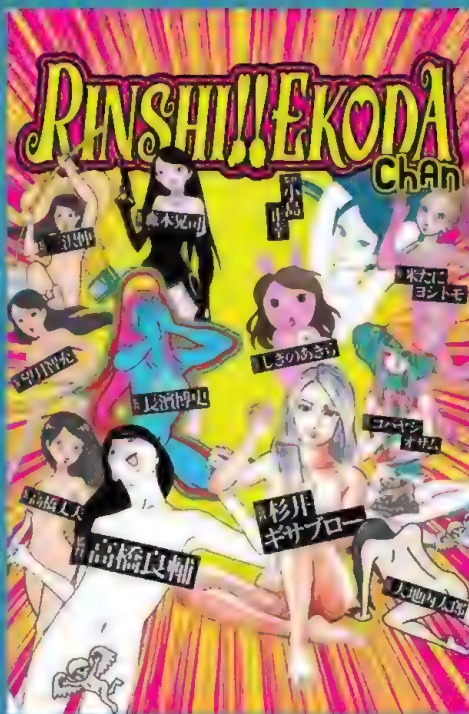
Studios : ILCA, Anima, Yokohama Animation Lab

Genre : aventure

Entre *Pokémon* pour la collecte de monstres et une espèce de flipper où il faut terrasser l'ennemi par les rebonds effectués et les pouvoirs déclenchés. Fort de sa licence, Mixi a produit différents *anime* en 3D *cel-shading* utilisant bien évidemment des éléments du jeu et surtout le bestiaire. Le dernier *anime* conte donc l'histoire des anges menés par Lucifer et Uriel, archanges féminines, qui luttent contre les bêtes du purgatoire. Un jour, le Saint prêtre Ketel dépêche Uriel d'arrêter Lucifer qu'il soupçonne de préparer une rébellion. C.L.



Adapté du *yonkoma* de Nanatsu Mukunoki, *Wataten* dévoile une étudiante timide et à moitié *hikkikomori* qui tente d'amadouer une copine d'école de sa petite sœur avec des gâteaux maison pour jouer littéralement à la poupée. Nourrissant pour elle d'étranges sentiments ambigus, elle passe son temps à l'habiller de costumes *moe*, ce qui a le don d'agacer cette dernière. Les moments drôles alternent avec d'autres un peu plus gênants, et la qualité de réalisation peine à cacher l'affreuse vacuité de ce petit monde absurde mignon. Les petites *watatinettes* s'agitent en hurlant pour donner un peu de caractère à ces tranches de vie qui manquent cruellement d'enjeu et d'épaisseur. Destiné avant tout à un public masculin dépourvu de filles ou de petites sœurs. M.

[illegible][illegible]

PRINTEMPS 2019

NOTRE SÉLECTION

À l'heure de l'impression de ce numéro, les simulcasts ne sont pas encore annoncés



LES INDISPENSABLES

Les Rôdeurs de la nuit
 Ultraman
 Carol & Tuesday
 Fruits Basket
 I'm from Japan

Adaptation d'un manga énorme par ufotable
 L'adaptation par Production I.G via Netflix
 Le nouveau Shi'Ichirô Watanabe
 Un remake tant attendu du shôjo star
 Adaptation d'un carton bien barré du Jump

LES VALEURS SÛRES

One Punch Man - Saison 2
 MIX
 Bungo Stray Dogs - Saison 3
 Chihayafuru - Saison 3
 We never learn

J.C. Staff reprend l'adaptation !
 Le retour de Mitsuru Adachi en anime
 Suite d'une série pas comme les autres
 Gros carton au Japon, on le veut !!!
 Adaptation d'un lovecon du Jump (chez Kazé)

ON EN ATTEND BEAUCOUP

B Rappers Street
 Bean Bandits (OAV)
 Fairy Gone
 Magmell of the sea blue
 Kabukichô no Yastu
 Sazaranmai
 Shômetsu Toshi

Un transmedia futur-culte
 Pour l'amour de Kenichi Sonoda
 Kenichi Suzuki fait à nouveau des siennes
 Le manga sort chez Ototo en France
 Sherlock Holmes par Production I.G
 Kunihiro Ikuhara va encore nous surprendre !
 Adaptation du jeu vidéo par Madhouse

À SURVEILLER

Hitoribôcchi no marumaru Seikatsu
 Isekai Quartet
 Kenja no Mago
 Midnight occult civil servants
 RobiHachi
 Senryû Girl
 Rilakkuma to Kaoru-san

Le friend-willing de la saison
 Overlord, Yôjo Senki, Re: Zero, Konosuba all-stars
 Les sorciers par Silver Link
 X-Files à Tokyo
 De la SF par le studio Comet
 Une série sur le senryû, un genre de poème japonais
 Oui, Rilakkuma a sa série animée !

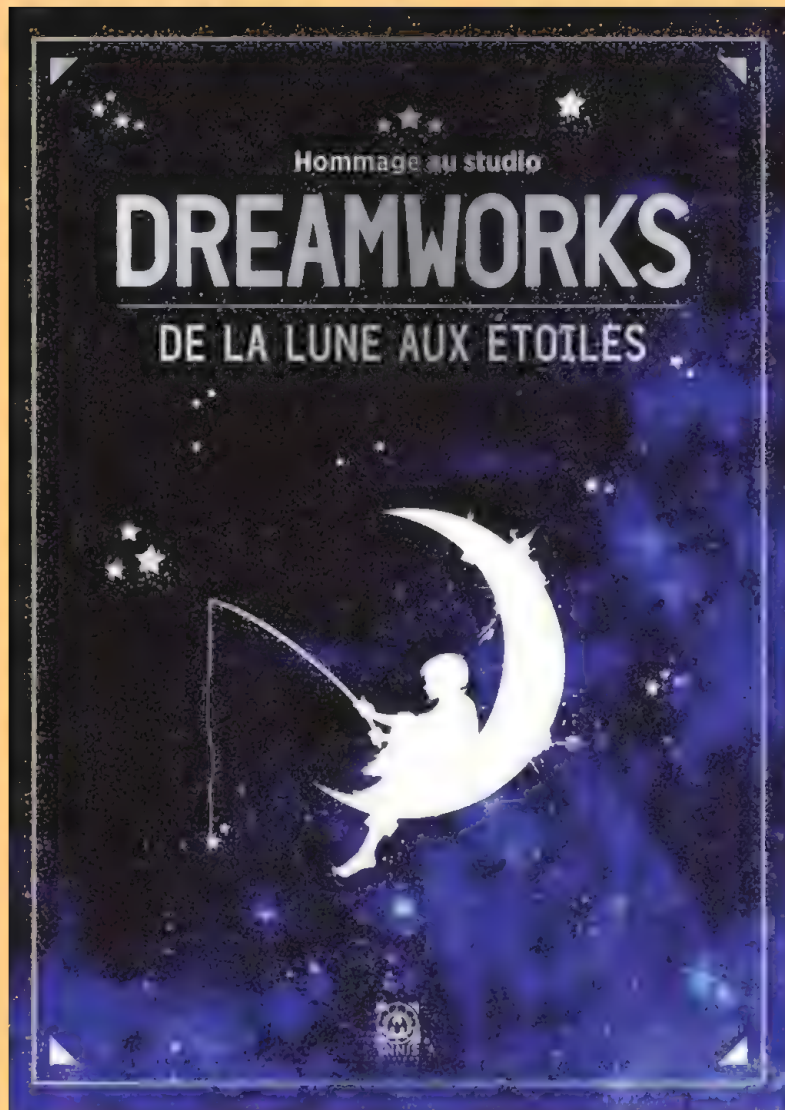
UN PEU DE FAN SERVICE NE FAIT DE MAL À PERSONNE

King of Prism - Shiny Seven Stars
 Stop this Sound
 Nande koko ni sensei ga!?
 Nobunaga-sensei no Osanazuma

Et ça chante !
 Des bôgosses et du koto
 Adaptation d'un manga bien ecchi avec une prof
 Adaptation d'un manga sur un prof célibataire

animeland

VOUS PRÉSENTE



DREAMWORKS

DE LA LUNE AUX ÉTOILES

DISPONIBLE ACTUELLEMENT EN LIBRAIRIE.

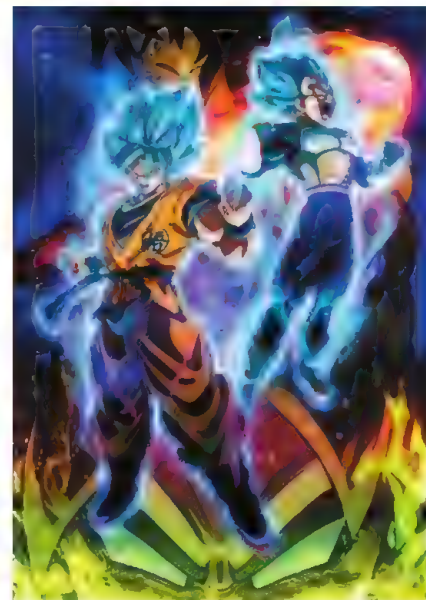
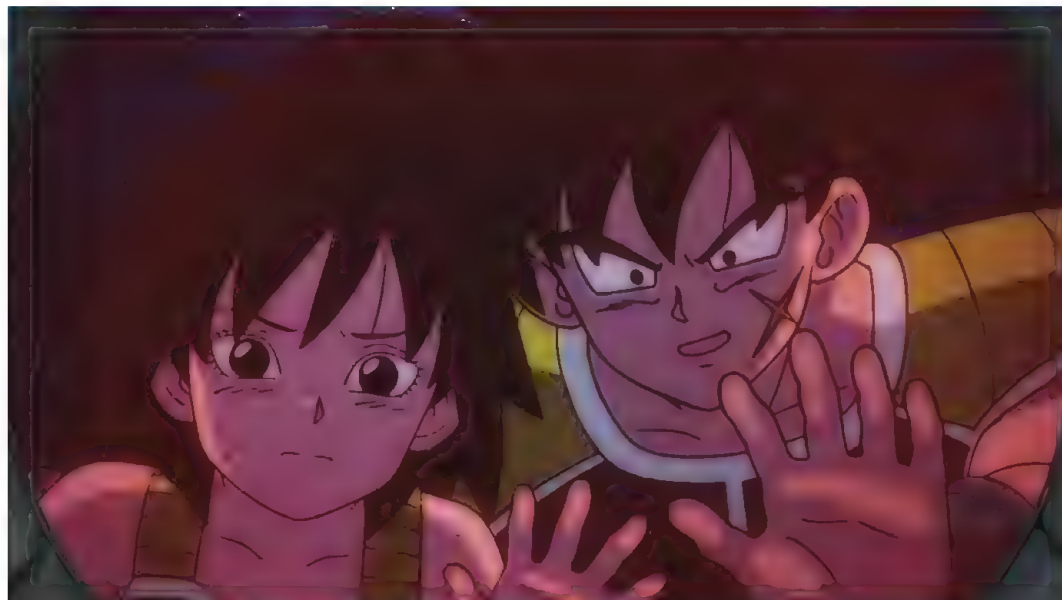
UN PARTENARIAT



DRAGON BALL SUPER : BROLY

Dragon Ball est immortel : le pilier du shônen déchaîne toujours les passions. Au vu de son succès chez nos amis Japonais et Américains, *Dragon Ball Super Broly* s'annonce comme le phénomène shônen du moment. Si le film s'impose avec son ambition technique de haut vol, il célèbre surtout le retour du super guerrier qui avait fasciné les fans de par son apparence massive et la terreur qu'inspirait sa puissance machiavélique.

Cet antagoniste charismatique a été créé en 1993 dans le long métrage *Broly le super guerrier* de Shigeyasu Yamauchi, un film aussi ténébreux que triste, où les héros étaient entraînés dans un combat chaotique. Tellement célèbre, ce personnage est revenu l'année suivante dans les films connectés *Rivaux dangereux* et *Attaque Super Warrior*, qui sont tous deux sortis en France au cinéma en 1996 dans un programme double. Le 13 mars 2019, Broly s'impose donc pour la deuxième fois sur les écrans français, mais désormais, c'est pour s'inclure dans la trame principale. Canon le Super Saiyan vert de rage ! Dans ce dossier qui nous tenait à cœur, notre critique de *DBS : Broly* s'accompagne d'une analyse de la production, ponctuée par l'interview des animateurs français qui ont œuvré sur le long métrage. Et pour prolonger l'expérience, vous retrouverez un retour sur l'exploitation cinématographique de la saga ainsi qu'un bilan de *Dragon Ball Super*, série et manga.



DRAGON BALL SUPER BROLY DES GENKIDAMA PLEIN LES YEUX

[PAR STÉPHANIE AH-Fa]

Les fans du monde entier sont sur les starting-blocks, le nouveau film *Dragon Ball Super Broly* arrive sur les grands écrans et est attendu au tournant. Sorti dès décembre dernier au Japon, nous avons eu l'occasion d'assister à une projection et de profiter d'une expérience inédite en 4DX !

Dans la continuité de la série *Dragon Ball Super*, Son Goku et ses compagnons coulent des jours heureux à s'entraîner. Hélas la menace plane, Freezer est déterminé à rassembler les boules de cristal pour exaucer son souhait. Pour l'en empêcher, nos amis décident de chercher la dernière boule de cristal et se retrouvent non seulement face à l'armée de Freezer, mais aussi face à de tout « nouveaux » ennemis, Paragus et son fils Broly, bien décidés à se venger de Vegeta.

L'histoire des Saiyan

Écrite et chara designée par Akira Toriyama lui-même, l'histoire s'avère plus dense que la plupart des films des sagas *Dragon Ball* sortis auparavant. C'est la première fois que le célèbre *mangaka* inclut le charismatique personnage de Broly dans son scénario et l'on observe une nette différence par sa réécriture du Saiyan. À la différence des précédents films mettant en scène Broly, celui-ci développe son enfance et le fait interagir avec de nouveaux personnages. Cela permet de le rendre plus humain et tranche avec son image de psychopathe assoiffé de destruction. La première partie, plus portée sur la narration, est bien rythmée et entrecoupée par des scènes de flashback se passant sur la planète Vegeta. Ces retours en arrière ont de quoi réjouir les fans avec des scènes incluant Bardock et la mère de Goku, Gine.

De la bonne baston qui claque

Les scènes de combat nombreuses et hyper dynamiques vont crescendo entre les trois Saiyan. Avec une fluidité encore jamais vue auparavant dans les précédents films et les séries *anime*, le spectateur en prend plein les mirettes sur grand écran. Les effets de saturations de couleurs déjà utilisés dans le premier film *Broly* sont à nouveau mis à contribution mais de manière originale, le tout avec une bonne dose d'effets spéciaux qui rendent les scènes de combat visuellement spectaculaires. On peut toutefois regretter une variation de la qualité du dessin d'une scène à l'autre, mais les puristes ont quand même de quoi être satisfaits avec des scènes superbement dessinées où l'on retrouverait presque la patte de Tadayoshi Yamamuro de *Dragon Ball Z* avec des couleurs plus vives et éclatantes. Malgré la qualité oscillante, le rythme ne faiblit pas et on est tenu en haleine du début à la fin. De plus, ce film marque également un tournant, avec les personnages de Broly et de Gogeta enfin rendus canon par le maître ! •

EN BREF

Il a tout ce qu'on demande d'un film *Dragon Ball* : du fan service, des ennemis *badass* et des scènes musclées de baston à n'en plus finir mais ô combien jouissives !

Titre original :
Dragon Ball Super : Broly

Durée : 100 min

Dates de sortie :
14 décembre 2018 au Japon,
12 mars 2019 en France

Auteur original : Akira Toriyama

Réalisation : Tatsuya Nagamine

Scénario : Akira Toriyama

Character design :
Akira Toriyama

Musique : Norihito Sumitomo

Studio : Toei Animation

Distribution/diffusion :
Wiz Media Europe et Wild Bunch

DRAGON BALL SUPER : BROLY – La PRODUCTION

UN FILM D'ANIMATEURS

[PAR PHILIPPE BUNEL ET BRUNO DE LA CRUZ]

Graphiquement, DBS Super : Broly fera date ! Survitaminée, la mise en scène de Tatsuya Nagamine laisse place à l'individualité des animateurs. Un parti pris artistique contestable pour sa perte d'homogénéité visuelle, mais qui témoigne d'une ambition technique démesurément libre ! Et comme des animateurs français ont œuvré dessus, leur parole dans ces pages s'impose comme une évidence !

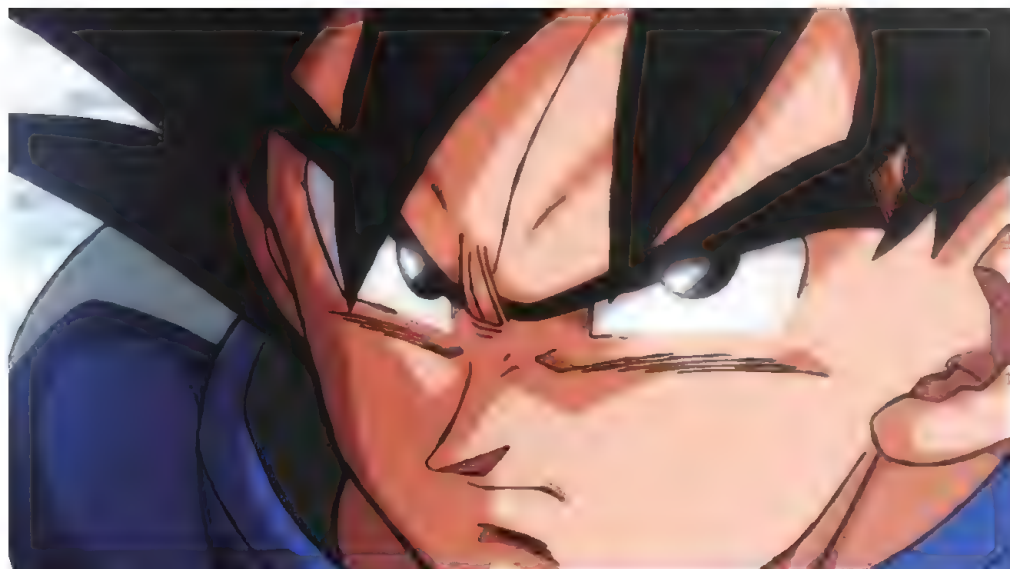
Choisi par Akira Toriyama lui-même, Nagamine (*One Piece Z*) nous offre un retour aux sources de *Dragon Ball*, que ce soit via des formes arrondies (qui lui sont chères) ou des tracés faits main qui offrent un aspect organique. Mais au lieu de se pavaner dans le confort qu'offre la nostalgie, le réalisateur va plus loin, proposant un long métrage nerveux qui flirte parfois avec l'expérimental. Qu'ils sont enivrants ces combats aériens filmés avec une caméra en mouvement constant, que ce soit via de nombreux panoramiques ou des plans circulaires à couper le souffle ! Mention spéciale au long plan-séquence en vue subjective qui accentue l'intensité du combat entre Broly et Goku ! L'immersion est totale ! Et si l'affrontement est très long (un beau challenge relevé), on en redemande tant chaque scène brille de mille idées. Quant à la 3D de Kai Makino, qui vient de temps à autre faire sa rabat-joie, elle est parfois bien justifiée, comme lorsque le combat se poursuit dans une fissure spatio-temporelle. Ce moment *cel-shading*

rappelle les merveilleuses animations du jeu *Dragon Ball Fighter Z*. En revanche, difficile de défendre la bande originale de Norihito Sumitomo, qui persiste dans l'insert song maladroitement bourrin pour accompagner les élans de bravoure.

Entre hommages et renouveau

Derrière cette générosité graphique se cachent de nombreux animateurs de talent, dont Naohiro Shintani qui signe sa première direction de l'animation ainsi que le *chara design*. S'inspirant des dessins du vétéran Minoru Maeda (*Dr. Slump*, *Dragon Ball*), il remplace l'illustre – mais vieillissant – Tadayoshi Yamamuro en créant des personnages plus fins qui s'accordent avec la vision de Nagamine. Il instaure également une gestion des ombres atypique, où elles sont épurées dans les scènes de vie, et multipliées lors des combats, faisant ressortir les muscles et les reflets des effets spéciaux.

De l'écurie Toei, nous retrouvons notamment





« DERRIÈRE CETTE GÉNÉROSITÉ GRAPHIQUE SE CACHENT DE NOMBREUX ANIMATEURS DE TALENT. »

les impacts percutants de Naoki Tate et les mouvements dynamiques de Naotoshi Shida. N'oublions surtout pas Yuya Takahashi, qui était à l'origine des plus belles séquences de *Dragon Ball Super*. Également amoureux des anciens designs, Takahashi offre des plans d'une beauté à couper le souffle, notamment quand Goku et Vegeta se battent à l'unisson ! Là, le frisson de la nostalgie (ou de la qualité tout simplement) opère aussitôt. Truffé de cartes de visite d'animateurs, *DBS : Broly* tire sa force dans cette pluralité visuelle, qui permet à la caméra de suivre les déplacements de ces titans aux cheveux hirsutes ! Dans la foulée, citons quelques invités prestigieux, comme Yoshihiko Umakoshi (*Street Fighter Alpha*, *My Hero Academia*) ou Chikashi Kubota (*La Traversée du temps*, *One Punch Man*).

La touche furansujin

Pour comprendre le résultat à l'écran, nous avons demandé au studio français Yapiko Animation quelques précisions sur la production. C'est par l'intermédiaire de l'animateur expérimenté Hiroshi Shimizu – un talent régulier de Ghibli et TMS – que

le trio Eddie Mehong, Ken Arto et Mehdi Aouichaoui est intronisé auprès de la maison Toei. Il faut rappeler que Mehong connaît bien Suzuki Shimizu puisqu'ils ont déjà collaboré sur *Space Dandy* et *Michiko to Hatchin*. Mais le mariage entre les Français et *Dragon Ball* aurait pu se faire bien avant le film.

« Au début, entame Arto, on regardait la série TV, et au voulait y participer. Puis M. Shimizu nous a donné un contact chez Toei, qui est venu visiter le studio Yapiko. » Le lien établi, Toei leur envoie le storyboard d'un épisode de *Dragon Ball Super*, mais le projet tombe à l'eau, la faute au planning serré des animateurs. « À contre-cœur, continue Arto, on a dû refuser cette participation. » Un coup d'épée dans l'eau ? Pas vraiment puisqu'ils apprennent par la même occasion qu'un film est en projet. En décembre 2017, ils assistent alors à une réunion au studio Toei. En mal de main-d'œuvre, la société propose aux animateurs français de choisir une vingtaine de cuts à livrer. « On a quand même pu profiter d'un certain confort pour travailler sur ce film, renchérit Mehong, notamment en matière de délai. Ensuite, les directeurs d'animation ont mis six mois pour checker nos cuts, corriger nos dessins et nous les renvoyer. Au final, on a rendu nos nigen en juillet. »

Ce délai s'explique d'abord par l'exigence de Naohiro Shintani, « réputé pour la qualité de son travail et aussi pour prendre son temps » selon Mehong, mais aussi par un storyboard encore loin d'être fini en décembre 2017.

Au moment où les Français commencent leurs travaux, ils n'ont vu qu'une petite séquence d'explosions et ignorent encore la fin de l'histoire ou même la présence de Broly. En résumé, il n'y avait que peu de matériel de production sur lequel s'appuyer.

Un défouloir d'animateurs-fans

Signe de la grande générosité visuelle de Toei dans ce film, la commande de cuts se fait sans limite, comme nous le confirme Ken Arto : « Ils nous ont demandé de faire un maximum de dessins. Là, on pouvait animer à 24 images par seconde, et c'était une vraie volonté du réalisateur M. Nagamine. »

Arto détaille alors ces séquences avec fierté : « Dans la scène où Vegeta engueule Goku, sur le bateau, l'aspect comique m'a plu, et sur le storyboard, il y avait un acting bien poussé qui m'a vraiment attiré. Je regrette juste de ne pas avoir animé la scène de bouffe (rires) La première partie



est signée Eddie, les flashbacks sont de Mehdi, et le final est de moi. » Aussi, Mehdi a choisi d'animer Freezer, notamment la scène où il devient Golden. « Non pas que je sois un grand fan de Freezer, se défend l'animateur, mais c'est une séquence en mouvement et un personnage cool à animer, avec une anatomie intéressante. C'est l'aspect technique qui m'a séduit. » Un peu plus loin, le Français salue la réorientation graphique : « On est sur du volumique, des formes bien plus rondes voulues par Shintani, bien moins codifiées que ce qu'on voit généralement au Japon. C'est un kiff d'animer ça. » Ken Arto confirme, en rappelant la demande de Toei de se rapprocher du style de Toriyama, avant qu'il ne devienne trop angulaire, et de vraiment se concentrer sur le mouvement et l'acting. Eddie Mehong explique alors : « Le plus intéressant

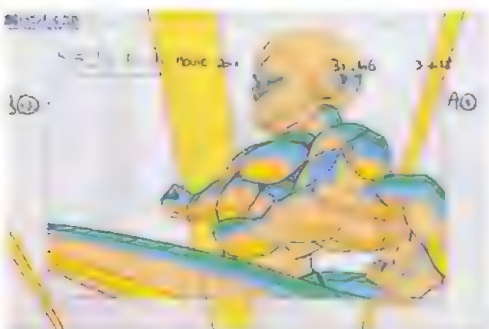
pour nous était de faire une petite séquence, mais de qualité. On devait surtout se concentrer sur l'animation et non le dessin, plutôt rough (dans le sens sauvage, voire partiel, NDLR). Au stade du layout, Shintani a corrigé tous nos dessins afin qu'on puisse avoir une référence. » Eddie Mehong a également joué le rôle de caution : « J'ai essayé de superviser ça avec quelques conseils d'Hiroshi Shimizu et de Cédric Hérole (portrait de l'animateur dans AnimeLand n° 219). On a tous pris notre pied dessus, et on était très content d'avoir notre ticket spécial pour voir le résultat final. La cerise sur le gâteau a été de voir un plan de Mehdi apparaître dans le trailer. » Alors qu'en avril le storyboard n'est toujours pas terminé, le trio motivé revient à la charge auprès de Toei pour une nouvelle demande de cuts à traiter, mais le reste se fera en interne.

Les Français saluent le travail de leurs collègues sur le résultat final, véritable orgie de sakuga. « On s'est juste demandé pourquoi avoir utilisé la 3D à certains moments... Peut-être était-ce par manque de temps ? », regrette Ken Arto. Selon eux, la production de l'animation du film aurait nécessité 18 mois environ.

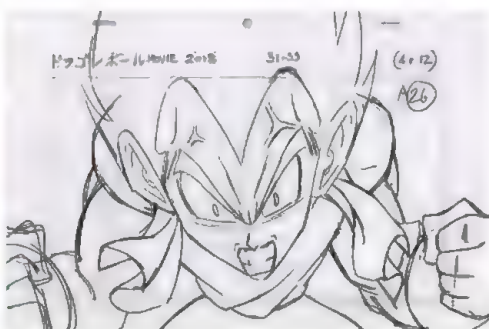
Toei dans le confort

Il serait surprenant que Toei arrête d'exploiter le bon filon qu'est (re)devenu Dragon Ball. Sans être dans le secret des dieux, Eddie Mehong évoque la suite : « Il y a des rumeurs qui courent dans le milieu, mais ce ne sont pas des choses qu'on nous a dites directement. On sait que Toei a créé une division structurelle dédiée à Dragon Ball. On entend des bruits, mais on ne sait pas si le style du film sera conservé. Travailler sur ce long métrage nous a permis de voir les nouveaux studios de Toei. Honnêtement ce sont les plus beaux du Japon, ils ont mis les moyens ! Ils ont demandé à une société de faire des bureaux sur mesure pour les animateurs, ce qui coûte vraiment très cher, ainsi que des tables avec des ordinateurs intégrés, des salles de réunion futuristes... Impressionnant, c'est presque du Pixar ! On est loin du studio japonais bordélique, avec les gens les uns sur les autres. S'ils ont tant investi là-dessus, c'est qu'ils ont de la suite dans les idées. »

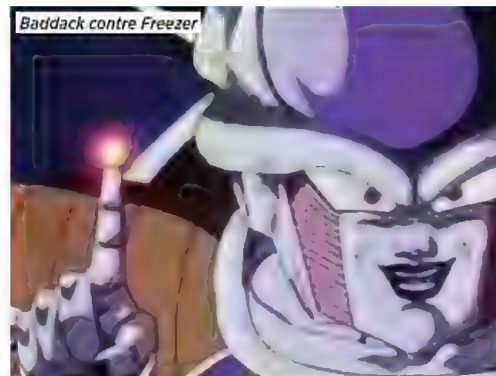
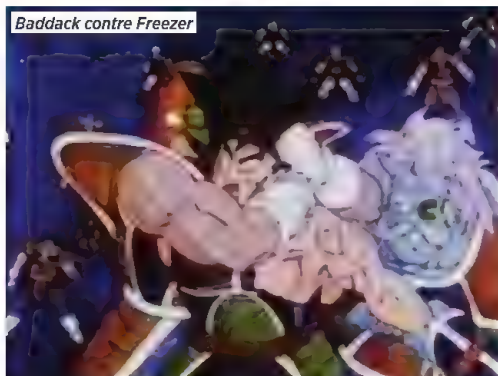
Remerciements à Eddie Mehong, Ken Arto et Mehdi Aouichaoui pour leur sympathie et leur disponibilité.



Croquis préparatoire de Mehdi Aouichaoui



Croquis préparatoire de Mehdi Aouichaoui



LES FILMS DRAGON BALL GÉNÉRATEURS DE CATHARSIS

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Courts et efficaces, les films *Dragon Ball* jouissent d'une grande notoriété auprès des fans. L'énième retour de Broly en est la preuve. Mais qu'apportent ces productions à la licence sinon quelques zénis supplémentaires ?

Si les films *Dragon Ball* offrent des versions alternatives au manga, ceux de *Dragon Ball Z* (1989-1995) proposent des récits inédits et complets, tels des mini-arcs scénaristiques. Hormis les téléfilms *Baddack contre Freezer* et *L'Histoire de Trunks*, qui complètent la série, ces métrages reprennent les personnages à certaines périodes de l'histoire, sans pouvoir s'inclure dans la trame principale.

Ciné-culte

Un pacte tacite est alors scellé avec le spectateur : ces films ne font pas avancer l'histoire mais ils permettent aux héros de s'illustrer dans des productions plus luxueuses (à l'homogénéité visuelle religieuse), les réalisateurs n'étant plus limités par la structure scénaristique du manga ou les faibles budgets TV. De cette liberté artistique découlent des histoires sombres très rythmées. D'un film à l'autre, l'ambiance change radicalement, s'offrant du bucolique dans *La Revanche de Cooler*, de la Hard SF dans *Cent mille guerriers de métal* ou du drame apocalyptique dans *Broly le super guerrier* et *L'Attaque du Dragon*. Bien sûr, ce changement d'environnement n'est pas le seul enjeu qui éprouve les personnages, l'ultime obstacle venant des antagonistes originaux ! Quel fan ne connaît pas les ténébreux Slug, Thales, Baddack ou Janemba ? Ces ennemis sont devenus culte, comme Broly qui a connu deux malheureuses suites, ou Garlic, qui est revenu dans la série le temps d'un arc filler dispensable.

L'autre force de ces films réside dans leur capacité à dépasser les évolutions du manga/anime, que ce soient le Genkidama géant dans *L'Offensive des Cyborgs*, la canalisation des forces alliées dans *Broly Le Super guerrier* ou l'association improbable de héros comme

la fusion entre Goku et Végéta ! Cet apport jubilatoire complète à merveille l'anime.

Nouvelle époque

Depuis *Battle of God*, la donne a changé : les films (longues superproductions) sont chapeautés par Toriyama et s'inscrivent entièrement dans la continuité de la saga. Fini le cahier des charges auquel répondaient la plupart des films précédents, les scénarios amènent désormais de nouveaux personnages permanents tout en renouant avec d'anciens, comme Freezer ou... Broly ! Broly, alors qu'il n'était pas canon ? Voilà une belle démonstration de force des anciens films et un témoignage de l'orientation fan-service des nouveaux. D'ailleurs, *Dragon Ball Super : Broly* emprunte allègrement au film matriciel de Shigeyasu Yamauchi, ainsi qu'à *Fusion* et *Baddack contre Freezer*, tout en les annulant pour repartir de zéro ! C'est un brin fainéant, mais les fans semblaient fantasmer un combat entre le Hulk des Saiyans et Gogeta, au point de légitimer leur entrée dans l'histoire principale ! •

TOP FILMS DRAGON BALL DE LA RÉDACTION

1. *Baddack contre Freezer*
2. *L'Histoire de Trunks*
3. *Broly, le super guerrier*
4. *Fusion*
5. *L'Attaque du dragon*



DRAGON BALL SUPER : BILAN DE L'ANIME LEVEL UP ARC EN CIEL

[PAR PHILIPPE BUNEL ET BRUNO DE LA CRUZ]

Dragon Ball Super : Broly fait directement suite aux 131 épisodes de la série réalisée entre 2015 et 2018. Après notre analyse des premiers arcs qui récapitulaient laborieusement les films *Battle of God* et *La Résurrection de « F »* (Animeland n° 216), voici un bilan de l'intégralité de cet anime sujet à la controverse auprès des fans.

Le grand challenge de *Dragon Ball Super* (DBS) est de conserver l'esprit de la saga après plus de 20 ans. C'est alors que les fans sont divisés, DBS fédérant principalement la nouvelle génération. Mais rappelez-vous (pour ceux qui le peuvent), bien des aficionados de la première heure n'avaient pas apprécié la surdose de testostérone post 23^e Tenkaichi Budokai, soit quand la série évoluait vers de l'action plus intense et violente. Avec son humour potache qui cible un jeune public et ses combats titanesques qui ont l'ambition de faire trembler les galaxies, DBS n'essaierait-il pas de raccrocher les wagons pour contenter le plus grand nombre ?

La fibre Dragon Ball

Malheureusement, cette ambition est rongée par une surdose de *fan service*, qui pollue généralement les retours tardifs de licences culte. Du coup, la série sort le grand jeu en ramenant artificiellement une pléthore de personnages du passé, en créant des

situations déjà vues et en s'axant sur le *level up* express ! Tout va trop vite et les évolutions s'enchaînent à ne plus rien comprendre aux rapports de force. En un sens, la série réussit le pari de reprendre la recette qui faisait le succès de la franchise : aller toujours plus haut, toujours plus loin, toujours plus vite ! Vous pensiez que l'assassin Vegeta avait franchi la ligne rouge et qu'il ne méritait pas d'être réfugié sur Terre, sans obligation de travailler car marié à une femme milliardaire ? Alors vous n'êtes pas au bout de vos surprises, désormais Goku s'associe à bien plus maléfique : Freezer, qui se bat pour sa seconde résurrection !

Cette capacité à prôner la rédemption est ancrée dans la mythologie de Son Goku. Si le héros est tristement réduit à l'état de paysan bagarreur et décérébré, il arrive à côtoyer les dieux et à atteindre ce qui se rapproche de l'Éveil (ici nommé « l'instinct »), soit une évolution centrée sur la paix intérieure (en opposition avec la rage habituelle). Cette transformation transcendante est bien



plus marquante que les multiples colorations barbabapa dont les pauvres Saiyans sont affublés.

Entre regrets et incohérences

L'histoire de DBS se greffe directement après l'arc Majin Buu, avec la subtilité d'un Kikoha lancé à bout portant. Exit la fin sublime où Goku tuait son ennemi avec sagesse, le faisant se réincarner en un jeune garçon qu'il allait lui-même entraîner. Ainsi Goku devenait-il maître à son tour, en plus d'acquiescer un semblant de pouvoir divin. Mais un tel stade terminal était impensable pour relancer la machine à *level up* coloré !

Et même si nous admettons sans trop de rancune que DBS annule la fin de DBZ, comment passer à côté des nombreuses incohérences et contre-sens qui jalonnent la série ? Ne revenons pas sur les cheveux bleus des Super Saiyans mais sur ceux de Trunks du futur et de Bulma ! Quelle direction artistique étonnante, surtout que lorsque la machine temporelle arrive dans le présent, Bulma demande aussitôt s'il y a un garçon aux cheveux bleus à l'intérieur ! N'avait-il pas une pilosité crânienne violette quand il venait dans le présent les premières fois ? Difficile de s'y faire, surtout que le petit Trunks a miraculeusement conservé sa coupe et sa couleur !





« LA SÉRIE RÉUSSIT LE PARI DE REPRENDRE LA RECETTE DE LA FRANCHISE :
ALLER TOUJOURS PLUS HAUT, TOUJOURS PLUS LOIN, TOUJOURS PLUS VITE. »

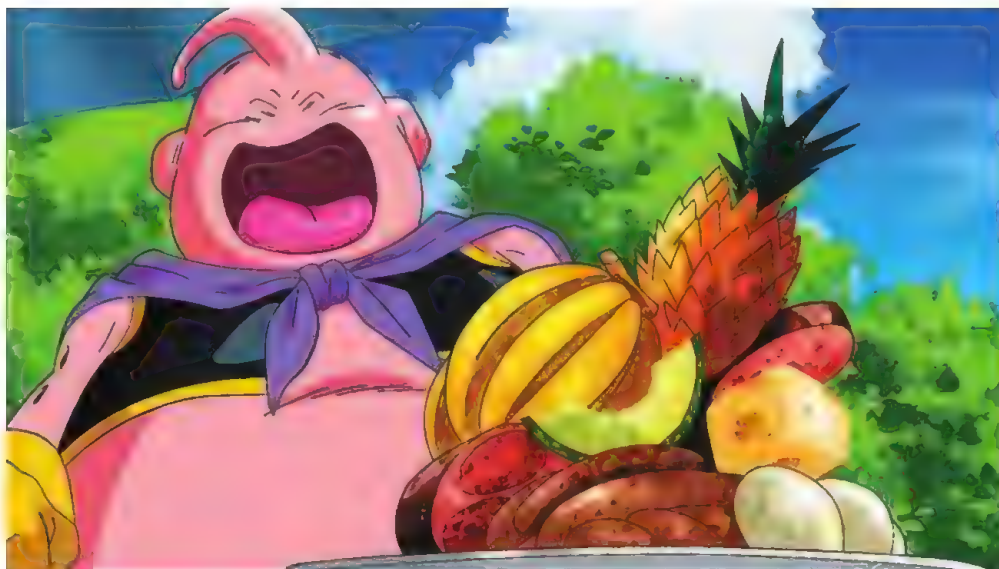
À propos du jeune Trunks, lui et Goten ont-ils cessé de grandir depuis que Gohan est entré au lycée ? Entre-temps, ce dernier a constitué sa petite famille alors que les deux gamins, désormais à l'aube de l'adolescence, ne semblent pas avoir poussé ! Quant à Mai, bien qu'elle soit devenue petite, cette

quadragénaire a gardé un esprit bien jeune pour tomber amoureux des deux Trunks ! Pour ajouter de l'huile sur la boule de feu, impossible de passer à côté de la regrettable évolution de certains personnages secondaires : la bande de Pilaf (premier grand méchant, rappelons-le) ne sert plus que le

comique de situation, Kaio Shin ne côtoie plus la fierté et les héroïnes sont devenues des femmes au foyer bien dociles... Heureusement que C-18 remet le pantalon dans le dernier arc ! Étonnamment, Tortue Géniale et Krilin reprennent également du service pour ce *battle royale* inter-univers alors que Goten et Trunks en sont privés. Décidément grands perdants de ce renouveau, les deux rejetons bagarreurs doivent remplacer le garde-forestier qu'est désormais C-17, et qui a étrangement conservé son énergie infinie alors qu'il est redevenu humain... Rassurez-vous, au bout d'un moment, DBS commence à surprendre en apportant son lot de bonnes surprises...

Audace et fulgurances techniques

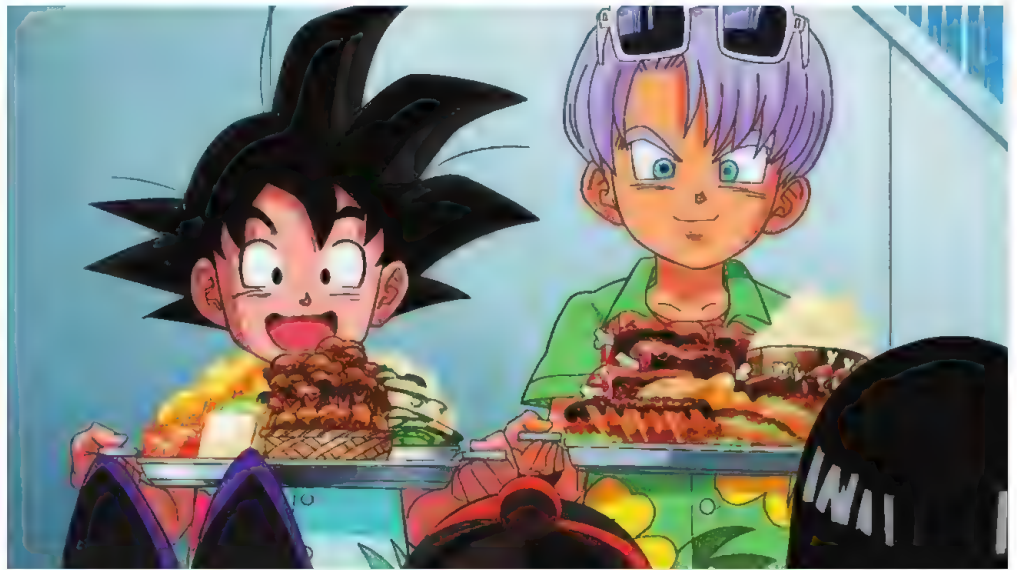
Si l'on osait remettre en cause le poids d'Akira Toriyama sur la trame scénaristique, on peut considérer celle-ci comme une commande de producteur, tantôt bien vue, tantôt difficile à digérer, mais souvent impactante. L'une des premières joies est de retrouver un duo au final peu associé, Goku-Vegeta. Les deux



« CETTE QUALITÉ GLOBALE PLUS EN ADÉQUATION AVEC LES STANDARDS PROFITE D'UN TRAVAIL DE CORRECTION PLUS RÉGULIER ET EXIGEANT. »

grandes figures de la série sont désormais de vrais partenaires, et même si le vibrant discours de Vegeta face à Buu semble lointain (ce dernier avouant clairement que la hiérarchie était inamovible), le lien d'estime a survécu. L'idée du collectif est d'ailleurs plus forte qu'avant, comme en témoigne le *battle royale* faisant office d'ultime arc de l'anime. Cette grande première (si l'on excepte les films), redistribue les cartes et place les personnages de *Dragon Ball* face à un besoin de penser différemment. Cela ne s'accompagne pas forcément d'une grande stratégie, mais l'intention est assez neuve pour être notée. En parlant des personnages, il existe assez peu de nouvelles têtes bien faites, bien que les avis divergent forcément d'un spectateur à l'autre. On remarque d'abord que le micro-ondes est de sortie (Freezer, l'idée des univers parallèles avec les versions miroir, Kefla, énième dérivé de Goku...), résultat d'un Akira Toriyama rincé d'avoir autant besoin sur la saga *Dragon Quest*. Cela dit, certains protagonistes sont plutôt bien écrits (Beerus) ou intrigants (Zamasu, Hit). Si l'on peut pester contre le *chara design* moins organique et lissé, ces ajouts viennent élargir la galaxie *Dragon Ball*, exploitant son envie de briser les frontières pour mieux renvoyer nos héros face à l'immensité.

Au royaume des coups du lapin, l'alliance entre Goku et Freezer s'impose comme le souverain. Pourtant, ce pacte périssable avec le diable fonctionne. Tout d'abord, il s'insère dans la nature d'un Goku capable de changer tout ce qu'il touche de mauvais en bon. Ensuite, sur le papier, le suspense d'un Freezer susceptible de trahir son monde a fait



son chemin, donnant au scénario une pointe d'enjeu dont il avait bien besoin. Enfin, cette entente entre les deux némésis est valorisée par une bonne animation et une mise en scène inspirée. Une performance enfin digne de la licence.

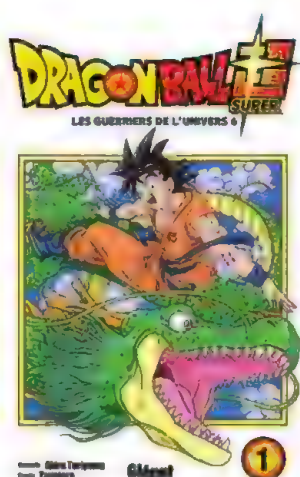
La technique en progression

Les lacunes techniques furent la première claque reçue par *Dragon Ball Super*. En plus de souffrir de la comparaison avec son aînée, le segment *Super* tremble aussi face à la concurrence actuelle. Pour autant, à partir de l'arc Mirai Trunks, la qualité va crescendo, passant par quelques soubresauts avant de finir en apothéose, laissant un ultime goût de satisfaction en guise de baisser de rideau. Toei

Animation et ses sous-traitants peuvent dire merci à une photographie plus chaleureuse, où les tons de couleur se font moins avarés, déchirant l'aspect plastique des personnages. Cette qualité globale plus en adéquation avec les standards profite d'un travail de correction plus régulier et exigeant. DBS peut laisser ses stars locales (Naoki Tate, Yuya Takahashi, Naotoshi Shida...) sublimer les grands moments de la série ou faire preuve d'une ingéniosité dans l'utilisation des techniques, sans pour autant voir les réalisateurs successifs imposer une vision saturée. Le final très puissant agit comme une madeleine de Proust rageuse, où la fluidité du geste et les chorégraphies s'inscrivent dans les moments forts de 2018. Notons qu'à l'inverse du studio Pierrot, Toei n'a pas pour habitude d'inviter des intervenants extérieurs cinq étoiles (cela peut changer pour la suite) pour chapeauter certains épisodes majeurs. Parmi les belles surprises, mentionnons également le deuxième *opening*, *Genkai Topka x Survivor*. Une véritable barre d'énergie interprétée par Hikawa Kiyoshi et composée par Iwasaki Takafumu.

DBS est un spectacle à l'image de son contenu : parfois besogneux, souvent audacieux (dans le bon ou mauvais sens), fainéant puis généreux. En résulte un nouveau démarrage pour la saga, qui rassemble toujours des milliers de spectateurs dans le monde, tout en débouchant sur une pléthore de projets, comme des nouveaux opus vidéoludiques, un long métrage sacrément costaud et un manga assez différent... •





Le manga DRAGON BALL SUPER

SAUT PARALLÈLE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Le retour au premier plan de la saga *Dragon Ball* s'est décliné tout naturellement, en qualité de projet média mix, en un nouveau manga. Cette mouture, co-dirigée par Akira Toriyama et le dessinateur Toyotarô, offre une lecture parallèle et non identique à l'anime. Explications.

EN BREF

Une autre façon de prendre du super.

Titre original :
Dragon Ball Super

Nombre de tomes : 8 (en cours)

Auteurs : Akira Toriyama,
Toyotarô

Prépublication : *V-Jump*

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Glénat

Classification : *shônen*

Genre : autrement

Prix : 6,90 €

En préambule, et sans mettre Toyotarô face à sa marge de progression, mettons de côté les différences qualitatives existant entre les manga *Dragon Ball* et *Dragon Ball Super*. Pour autant, il n'est pas vain de rappeler à quel point la mission du dessinateur n'est pas aisée, celui-ci devant en découdre avec quelques obligations narratives¹, en plus de résister au jeu des comparaisons (avec Dragongarrow Lee en tête). Cela étant dit, voyons dans quelle mesure la lecture du manga *Dragon Ball Super* devient une expérience nouvelle et complémentaire par rapport à l'anime.

Entorse ou bobo ?

Le manga *Dragon Ball Super* regorge de différences d'importance variable vis-à-vis de l'anime, et il n'est pas certain que les plus notables soient les plus excitantes. Parmi celles qui ont une certaine répercussion dans l'histoire, on peut noter l'apparition d'un Vegeta niveau God (Super Saiyen Divin) ou encore l'utilisation de la technique « Destruction » (propriété de Dieux) par Goku face à Zamazu fusion. Cela peut apparaître comme un détail, mais ce sont des faits qui touchent à l'évolution d'un personnage. Plus généralement, l'arc Murai Trunks est celui qui profite de la plus grande latitude de Toriyama, en plus du format le plus long (3 tomes quasiment). De l'aveu même du

mangaka, Toyotarô s'est retrouvé à agrémenter l'arc d'une pléthore de différences. On retrouve ainsi un Trunks (qu'il adore) en qualité d'élève de Kaio Shin (dans un futur alternatif), ou encore l'absence du Zamasu fusionné version maléfique. On note plusieurs variantes (technique de clonage de Zamasu, utilisation de Tayoken par Trunks, combat entre les Dieux de la destruction avant Le Tournoi du Pouvoir) qui apportent un renouvellement agréable aux divers affrontements. Plus loin, le manga emprunte des chemins différents par rapport à la trame de l'anime, et offre plein de petits moments inédits aussi sympathiques qu'anecdotiques, mais souvent croustillants. Ainsi, il est plutôt fun de voir nos héros s'affronter à une partie de *Mario Kart* (par opposition au match de baseball dans l'anime) dans lequel Berrus se prête au jeu, avant de ployer le genou face à la maîtrise de Trunks.

Free Toyotarô ?

Si le lectorat français n'a pas encore la possibilité de lire les derniers chapitres sortis au Japon, notons qu'actuellement le manga s'ouvre sur un arc totalement inédit, présentant un nouvel ennemi baptisé Moro. Ce n'est qu'un ressenti, mais Toyotarô semble plus à l'aise. Il sera donc intéressant de jauger s'il s'agit là d'une simple parenthèse promise à attendre le retour de l'anime, ou d'un récit plus ambitieux destiné à durer. •



1. Dans le manga *Dragon Ball Super*, les deux films *Battle of God* et *La Résurrection de "F"* sont très vite balayés. Il en sera de même pour celui traitant de Broly.



CITY HUNTER SHINJUKU PRIVATE EYES L'ÉTALON DE SHINJUKU ENFIN DE RETOUR !

[PAR STÉPHANIE AH-FA]

L'enjeu est de taille pour Sunrise : voilà bien 28 ans que l'*anime* s'est terminé au Japon et la dernière fois que nous avons pu apercevoir l'ombre du personnage culte de *City Hunter* Ryô Saeba remonte à 1999. *Shinjuku Private Eyes* est sorti le 8 février au Japon, bientôt en France ?

EN BREF

Un film incontournable pour tout fan de Ryô Saeba ! Entre *Nicky Larson* de Philippe Lacheau, et *Shinjuku Private Eyes*, 2019 est l'année de *City Hunter* !

Titre original : *City Hunter - Shinjuku Private Eyes*

Durée : 95min

Date de sortie : 8 février 2019

Auteur original : Tsukasa Hôjô

Réalisation : Kenji Kodama

Scénario : Yôichi Katô

Character design :
Kumiko Takahashi

Musique : Taku Iwasaki

Studio : Sunrise

Distribution/diffusion : Aniplex

La jeune et charmante mannequin Ai Shindo décide de contacter le nettoyeur de Shinjuku lorsqu'elle est prise pour cible par des malfrats responsables de la mort de son père survenue peu de temps auparavant. Le seul moyen pour contacter *City Hunter* est de passer par une application qui génère sur téléphone un hologramme du fameux panneau d'annonce sur lequel écrire XYZ (My City n'existe plus). Ryô et Kaori acceptent la mission et deviennent ses gardes du corps lors d'une séance photo. Parallèlement, Kaori retrouve son ami d'enfance Shinji Mikuni, devenu chef de l'entreprise Dominatech réputée pour sa technologie de pointe.

PRODUCTION

Kenji Kodama reprend son rôle de réalisateur comme il l'avait déjà fait auparavant pour la série TV, les OAV et les films. Tel un garant du respect de la franchise, l'essence même de ce qui plaisait dans *City Hunter*, est présente. Fusillades à foison, bastons musclées, explosions et loufoqueries de toutes sortes. Le scénario est écrit par Yôichi Katô. Il avait auparavant travaillé en tant que scénariste sur les séries *Tales of the Abyss*, *Magi* et les

films de *Yo-kai Watch*. Le *chara design* est signé Kumiko Takahashi (*Card Captor Sakura*, *Witch Hunter Robin*) qui a réussi à reprendre ce qui avait été fait dans les années 1990 tout en le rendant plus actuel. On reconnaît particulièrement son travail sur des dessins un peu plus ronds. Côté musique, c'est Taku Iwasaki (*Gurren Lagann*, *Black Butler*, *Bungô Stray Dogs*) qui est aux commandes. Impliqué dès le lancement du projet du film, le mangaka Tsukasa Hôjô a travaillé main dans la main avec le réalisateur et le scénariste afin de valider l'intrigue du film et de vérifier qu'elle s'inscrivait bien dans la continuité de sa série. En ce qui concerne le doublage, le cast original fait son grand retour avec Akira Kamiya qui reprend son rôle de Ryô Saeba, Kazue Ikura pour Kaori Makimura, Yôko Asagami pour Saeko Nogami, Tesshō Genda pour Umibôzu et Mami Koyama pour Miki.

UN FILM FAN SERVICE

City Hunter Shinjuku Private Eyes a la dure mission de devoir contenter les fans de la première heure tout en sensibilisant un public plus jeune qui ne connaît pas ou que trop peu la série d'origine. Côté fans de la première heure, le pari est réussi haut la main. Il y a de quoi se mettre sous la dent tout un tas de madeleines. Certains moments sont totalement *fan service* (notamment la scène d'ouverture). C'est un vrai plaisir de retrouver Ryô et toute sa bande comme s'il n'y avait pas eu trente années qui s'étaient écoulées. Cerise sur le gâteau, on assiste à l'apparition en guests des sœurs de Cat's Eye qui sont là plus pour le plaisir des yeux que pour réellement influencer l'intrigue. La modernisation du contexte et de Tôkyô ne choque pas et est au contraire plutôt bien intégrée. Les seules fois où l'on voit Ryô et d'autres personnages se servir de leur smartphone se comptent sur les doigts d'une main ! La technologie utilisée le reste du film ne dénote pas véritablement avec des faits qui auraient pu se passer à l'époque de la première série. Le Shinjuku dépeint dans le film correspond au quartier actuel de Tôkyô, avec les écrans géants et les bâtiments des magasins alentour. On a



presque l'impression d'assister à une visite guidée de Shinjuku avec le cinéma Toho Godzilla, le quartier de la gare avec son centre commercial Lumine en passant par le Golden Gai, pour bien préciser que Ryô existe aussi aujourd'hui. Les couleurs sont hyper éclatantes et vives, loin du rendu un peu fade et pastel que l'on avait sur nos postes de télévision cathodiques. Malgré une qualité de dessin qui varie selon les scènes, avec parfois des proportions pas toujours parfaites, le film est très agréable à regarder. Beaucoup de musiques de la série se font entendre tout au long du film, comme les sempiternels *Footsteps*, *Go Go Heaven*, *Super Girl* ou encore *Sara*. L'indémontable *Get Wild* de TM Network, revient même lors du (superbe) générique de fin. Pour les spectateurs ne connaissant pas *City Hunter*, le film aura au moins le mérite de leur faire passer un agréable moment.

MARKETING MUSCLÉ

Le studio Sunrise et le distributeur du film Aniplex n'ont pas lésiné sur le budget, l'équipe de communication n'y étant pas allée de main morte en matière de pub. Impossible de passer à côté de cette sortie événement surtout dans les alentours de Shinjuku. Au niveau de l'entrée Est de la station Shinjuku JR, une énorme affiche de Ryô a été collée proche de l'entrée, sur le bâtiment Lumine Est (autrefois My City). Dans la station Shinjuku en elle-même, un kiosque de *konbini* Newdays a eu droit à un relooking complet avec des affiches collées tout le long de sa façade. Certains panneaux d'affichage et des poteaux de la station ont subi un sort similaire. Enfin dans la rue parallèle au Kabukichô, celle qui mène au cinéma



Toho, des petits drapeaux à l'effigie du film décorent tous les poteaux électriques. Une grande variété de *goodies* ont été mis en vente avant même la sortie du film, entre tasses, serviettes, porte-clés, badges etc. Une collection de T-shirts et *tote bags* personnalisables est même lancée en partenariat avec la marque Uniqlo. Pour inciter les spectateurs à se précipiter dans les salles, certains cinémas partenaires offrent même

« C'est un vrai plaisir de retrouver Ryô et toute sa bande comme s'il n'y avait pas eu trente années qui s'étaient écoulées. »

des *shikishi* originaux dessinés par Tsukasa Hôjô pour les premiers visiteurs. De plus, une nouvelle écrite par Kenta Fukui reprenant l'histoire du film est sortie en même temps que le film. Au niveau des réseaux sociaux, le *mangaka*, accompagné des doubleurs, ne se prive pas pour partager les pages de pub et les interviews en rapport avec la sortie de *Shinjuku Private Eyes*. À leur enthousiasme, on se doute que nous ne sommes pas seuls à être enchantés de retrouver le plus célèbre nettoyeur du Japon ! •





CITY HUNTER : L'ANIME

BONS BAISERS DE SHINJUKU

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Le retour massif de la licence *City Hunter* en 2019 est une bonne occasion pour revenir sur les adaptations animées du célèbre manga de Tsukasa Hôjô. Produite par le studio, la série est devenue culte à travers le monde, et ses films ont su contenter les fans tout au long des années 1990. Replongeons-nous dans le quartier si animé de Shinjuku !

EN BREF

Trente ans après, l'atmosphère particulière de la série *City Hunter* fait encore partie des modèles narratifs du genre.

Titre original : *City Hunter*

Durée : 140 × 24 min

Date de sortie : 1987

Auteur original : Tsukasa Hôjô

Réalisation : Kenji Kodama

Character designer :

Sashiko Kamimura

Musique : Ryôichi Kuniyoshi,
Tatsumi Yano

Studio : Sunrise

Distribution/diffusion :
Kazé - Dybex

Lorsque les séries de *mecha* s'essouffent dans la deuxième moitié des années 1980, le grand spécialiste de la science-fiction qu'est Sunrise doit s'ouvrir à différents genres. Ainsi sont adaptés *Le Petit Chef* et *City Hunter* en 1987.

FORMULA CHAUD

C'est Kenji Kodama qui est en charge de mettre en scène les aventures de Ryô Saeba, le réalisateur s'étant déjà illustré sur la seconde saison de *Cat's Eye*, du même auteur. Plus encore, il est habitué aux personnages décomplexés puisqu'il s'est également occupé du *chara design* de la série *Lupin III*. Avec Yasushi Hirano (scénariste chez Sunrise) à la structure de la série, Kodama s'axe sur l'aspect sérialisé du manga, occultant le fil rouge de « l'Angel Dust » qui mène Ryô à affronter son père.

Chaque épisode est autosuffisant, répondant à une structure commune : la protection d'une cliente. Exploitable à l'infini, l'excellent concept permet d'adapter les chapitres dans le désordre et de rajouter de nombreuses histoires originales. Un retour de bâton cependant : les récits se démarquent difficilement les uns des autres. Heureusement, les doubles épisodes (de plus en plus fréquents) favorisent les intrigues complexes



tout en apportant davantage d'implication émotionnelle. Comment oublier ce final intense de *Chantage Atomique* (épisodes 100-101), où Ryô embrasse Kaori alors qu'elle est manipulée pour le tuer ?

Savamment dosée, la structure des épisodes est constituée d'humour, d'action, de drame et d'un soupçon d'érotisme. Bien sûr, les scènes coquines du manga sont érudées, tout comme le « *Mokkori* » de Ryô, bien que ce pervers en parle fréquemment. Sunrise se permet tout de même d'adapter des chapitres bien glauques, surtout au début, notamment quand Kaori se fait kidnapper en sous-vêtements dans un magasin ou que Ryô part venger la mort de son collègue Makimura.

UN TRAVAIL DE PROS

Créer un *anime City Hunter* relève d'un challenge de taille vu l'exigence graphique du manga. L'excellent *chara design* de Sashiko Kamimura (animatrice sur *Cat's Eye* et *Gundam ZZ*) rend justice au style de Hôjô, qui se voit simplifié à juste mesure pour pouvoir être animé. Bien que la série ait la trentaine, elle reste visuellement impressionnante, car faire se mouvoir de pareils dessins avec une telle constance technique relève du travail d'orfèvre. Personnages réalistes, véhicules et armes à feu



détaillées, décors fouillés, nombreux aplats d'ombres... Kodama place la barre très haut, surtout pour une production hebdomadaire !

À partir de la troisième saison, la série perd de son ampleur, ne comptant plus que 26 épisodes (sur 63 pour la seconde). Si les histoires sont prenantes, faisant même évoluer certains personnages, les scènes d'action sont moins ambitieuses et les gros plans figés plus fréquents. La série arrive tout de même à se démarquer grâce à un look moderne et une photographie plus sobre, symptomatique du passage aux années 1990.

La quatrième saison, *City Hunter '91*, baisse encore de régime. Également composée de 26 épisodes, la production vit mal le départ de Kodama et Kamimura (partis travailler sur les films). En résulte un *chara design* très instable. Le spectacle reste néanmoins agréable, Hirano contrebalançant avec des scénarios atypiques, comme dans *Une journée comme une autre*, où Ryô « aide » Umibozu à tenir le café Cat's Eye. Éclats de rires assurés !

DE BITUME ET DE LUMIÈRES

Les sublimes génériques donnent le ton : brushings, blousons bouffants et jeans serrés, musiques pop... *City Hunter* est un pur produit des années 1980, où l'éclairage ne provient pas seulement des projecteurs, mais également de l'omniprésence des lumières de la ville. Cette comédie policière offre une immersion dans Tokyo, plus particulièrement dans Shinjuku, à la gare monstrueuse et aux quartiers si hétéroclites ! Pas de doute, aucune œuvre ne met autant en valeur Kabukichô, le quartier chaud reconnaissable grâce à sa grande porte rouge lumineuse. Et pour sacraliser cette ambiance urbaine, la bande originale cumule les titres qui imprégneront à jamais les fans, que ce soit *Footsteps* et sa montée en puissance lors des scènes d'action, où l'énergique *Get Wild* dont les premières notes de piano

S'IL FAUT PARLER VF...

Sauf si votre but est de faire découvrir la série à des enfants ou que la nostalgie a rongé votre raison, oubliez la version française tronquée par la censure et des textes navrants ; même s'il est vrai que les voix collaient parfaitement.

« Les sublimes génériques donnent le ton : brushings, blousons bouffants et jeans serrés, musiques pop... »

annoncent la fin de chaque épisode ! Si les musiques permettent également aux saisons de se démarquer, celles des films ne sont pas en reste, comme le thème de Nina, cette intense mélodie issue de *Amour, Destin et un Magnum 357*.

PLUS C'EST LONG...

Comme toute licence à succès, *City Hunter* est déclinée en plusieurs films. Mais son concept enlise parfois ces métrages dans le piège du long épisode inoffensif s'ils ne sont pas réalisés avec une attention particulière. Par exemple, les films *Amour Destin et un Magnum 357* ou *Services Secrets* de Kodama sont dans la continuité graphique et scénaristique de la série, ne surprenant que par leur qualité technique à défaut de leur originalité. A contrario, l'excellent téléfilm *Goodbye my Sweetheart* (1997) prend des risques en plongeant les héros dans une intrigue terroriste mature, qui menace le personnage principal de la saga : Shinjuku ! Un enjeu qui offre la part belle aux habitants en marge de la société : ces vendeurs de vidéo porno et autres travestis et danseuses qui représentent l'âme du quartier. S'ajoutent une photographie et une mise en scène inspirées, ainsi que des designs ambitieux. Quant à *Live on stage*, le dernier film réalisé en 1999, il revient sur le passé mouvementé de Ryô. La proposition est inégale, mais elle a le mérite d'être différente. •

Remerciements à Ilyes Rahmani pour sa passion sans faille.



PSYCHO-PASS: SINNERS OF THE SYSTEM TRIPLE DOMINATOR

[PAR STÉPHANIE AH-Fa]

La série à succès *Psycho-Pass* s'offre en ce début d'année une trilogie intitulée *Psycho-Pass: Sinners of the System* dont le premier film, *Case.1 Tsumi to Batsu* (Crime et Punition), est sorti le 25 janvier et les deux suivants, *Case.2 First Guardian* et *Case.3 Onshû no Kanata ni*, le 15 février et le 8 mars. Aucune sortie n'a pour l'instant été annoncée pour la France.

EN BREF

Rien de révolutionnaire dans ce nouveau film *Psycho-Pass*, mais c'est beau et agréable à regarder.

Titre original : *Psycho-Pass: Sinners of the System Case.1 Tsumi to Batsu*

Durée : 60 minutes

Date de sortie : 25 janvier 2019

Réalisation : Naoyoshi Shiotani

Scénario : Ryô Yoshigami

Character design : Akira Amano

Musique : Yûgo Kanno

Studio : Production I.G

Diffusion/distribution : Tôhō

L'action se déroule après les événements de la série animée et du film *Psycho-Pass* sorti en 2015. La société japonaise est toujours contrôlée par le système Sybil qui permet de vérifier le coefficient de criminalité pour ainsi prévenir la dangerosité des individus et repérer les criminels dormants. Akane Tsunemori et Mika Shimotsuki continuent leur travail en tant qu'inspecteurs avec leur équipe d'exécuteurs. Après un incident causé par un véhicule dangereux, l'équipe de Shimotsuki arrête une jeune femme nommée Izumi Yasaka. Elle semble perturbée et sous l'emprise d'une drogue. La jeune inspectrice, accompagnée des exécuteurs Ginoza et de Kunizawa, est alors chargée de raccompagner Yasaka au centre Sanctuary, d'où elle s'est enfuie.

POUR LES FANS

En ce qui concerne l'ambiance visuelle et sonore, c'est avec plaisir qu'on retrouve le Japon dystopique présenté dans l'anime, le tout avec une qualité supérieure en termes de graphismes et de contrastes de couleurs. L'histoire, bien que difficilement abordable pour toute personne n'ayant pas vu la série, reste cohérente et prenante. On regrette juste que les scènes de combat soient non seulement assez classiques en matière d'animation, mais également quelque peu en décalage avec le réalisme des combats de l'anime. Néanmoins, on



passer un agréable moment de visionnage et les fans de la série auront de quoi être satisfaits, notamment grâce au retour des génériques « *Abnormalize* » de Ling tosite Sigure et du générique de fin de la saison 2 « *Fallen* » de EGOIST, les deux remixés par Masayuki Nakano (du groupe électro BOOM BOOM SATELLITES).

DU CÔTÉ DE LA PRODUCTION

Chaque film met en avant des personnages différents. Le premier se concentre principalement sur Mika Shimotsuki et Nobuchika Ginoza, le second sur Tomomi Masaoka et Teppei Sugo. Enfin le dernier sur Shinya Kôgami. La trilogie est réalisée par Naoyoshi Shiotani, déjà aux rênes des saisons 1 et 2, ainsi que du premier film. *Psycho-Pass SS Case.1* est écrit par le romancier Ryô Yoshigami qui, auparavant, a travaillé sur les nouvelles de *Psycho-Pass Asylum* et *Genesis* (sortis entre 2014 et 2017). En revanche, *Case.2* et *Case.3* sont écrits par Makoto Fukami, aussi scénariste de plusieurs épisodes de la saison 1 et du film. Le staff technique en charge du long métrage est le même majoritairement que pour l'anime. Par ailleurs, une série de mangas relatant les faits des trois films est prévue par l'artiste Natsuo Sai dont le travail sur la série *Psycho-Pass: Inspecteur Shinya Kôgami* est édité chez Kana. •



LIZ ET L'OISEAU BLEU

L'ART D'ÊTRE SUBTIL

[PAR PA MING CHIU ET MARICHKA BESSE]

Mizore et Nozomi sont camarades dans une classe de musique et doivent travailler ensemble sur un nouveau morceau. Mizore admire beaucoup Nozomi au point de développer un sentiment ambigu dû à une amitié qu'elle ne sait pas exprimer. Cette simplicité dans le scénario est le terreau fertile aux non-dits les plus bouleversants.

EN BREF

Liz et l'oiseau bleu n'est pas un film facile. Si l'on oublie le problème de rythme, le film confirme le grand talent de mise en scène de Naoko Yamada et de la narration de Reiko Yoshida (*Lou et l'île aux sirènes*, *Silent Voice*).

Titre original : *Rizu to Aoi Tori*

Origine : Japon

Format : 89 minutes

Année : 2018

Scénariste : Reiko Yoshida

Réalisation : Naoko Yamada

Studio : Kyoto Animation

Diffusion/distribution :

Pony Canyon, Eurozoom

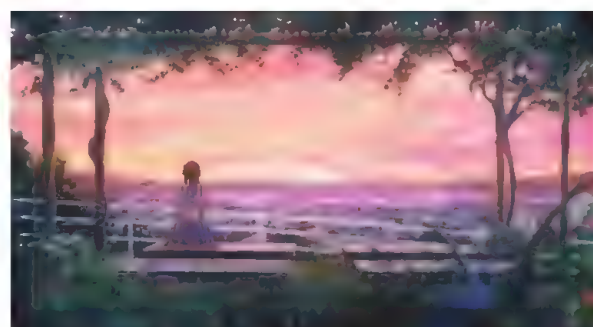
Après avoir réalisé quelques épisodes de *Sound! Euphonium*, Naoko Yamada (*Silent Voice*) s'attaque à un spin-off de la série, beaucoup plus mélancolique que celle d'origine, en se concentrant sur des personnages secondaires. Troisième long métrage de la talentueuse jeune réalisatrice, *Liz and the Blue Bird* confirme le goût de celle-ci pour la tranche de vie calme et les sentiments bouillonnants mais contenus. Et son talent pour les mettre en image !

TAKE IT EASY

Il n'est pourtant pas facile de rentrer dans le film dans sa première partie. Si celui-ci a de quoi réjouir les esthètes par son animation et ses dessins soignés, ses couleurs délicates et ses plans aussi variés qu'inventifs, le rythme est excessivement lent. La très longue introduction qui suit les héroïnes dans un escalier semble interminable. Toutefois, au fil de l'histoire, on comprend que cette scène montre les émotions réprimées de Mizore et qu'elle souffre d'une timidité malade qui la pousse à ne pas se lier avec les autres, au point de suivre à distance celle qu'elle admire. On comprend alors que sa vie est morne au départ, meurtrie par la solitude.

FRIENDSHIP IS MAGIC

Peu à peu, à l'instar du morceau de musique dont l'apprentissage progresse, l'enjeu du film finit par décoller



à travers une histoire d'amitié complexe et trouble. Mizore a du mal à appréhender sa relation avec Nozomi et ne sait pas comment se comporter avec elle car elle ne connaît rien de l'amitié. Tour à tour effacée et gênée par les démonstrations d'affection ou d'attention, elle peut également se révéler possessive et étouffante envers Nozomi, qui a donné un sens à sa vie. À la manière d'une histoire d'amour adolescente : la frontière entre ces deux sentiments est parfois bien mince et le film surfe sur cette ambiguïté pour mieux faire comprendre les affres d'une amitié trop exclusive.

Le parallèle avec le conte de *L'Oiseau Bleu* apporte un certain rafraîchissement au cadre du huis clos oppressant au sein de l'école, ainsi qu'à la narration décousue. C'est grâce à cette mise en abyme qu'on comprend le combat intérieur de Mizore et ses sentiments contradictoires : et si aimer quelqu'un, c'était le laisser partir ?

Pour finir, la mise en scène du film est tout simplement inoubliable. Le cinéma de Naoko Yamada est un cinéma de détails. C'est dans ces détails que se cache l'émotion. L'œuvre avance sans effets de style ampoulés, ou iconisation à outrance des héroïnes. Ici, une expression fugace suffit à en dire plus que tous les mots. Un peu comme l'interprétation d'un morceau de musique. •





PENGUIN HIGHWAY

HAPPY FEET

[PAR VICTOR LOPEZ]

Après un premier aperçu alléchant à Annecy (lire *AnimeLand* n° 223) et une sortie au Japon en août dernier, *Penguin Highway* a fait sa première française au 13^e festival du cinéma japonais Kinotayo. L'occasion de découvrir le premier long métrage prometteur du Studio Colorido signé par le jeune prodige Hiroyasu Ishida, avant sa sortie en salle en France au printemps chez @Anime.

EN BREF

Passage au long métrage réussi pour le studio Colorido et Hiroyasu Ishida, avec une œuvre parfaite mais charmante, qui prouve que son réalisateur est loin d'être manchot. On attend la suite avec enthousiasme.

Titre original : *Pengin haiwei*

Durée : 118 min

Date de sortie :
17 août 2018 (Japon)

Scénario : Makoto Ueda

Auteur original :
Tomihiko Morimi (roman)

Réalisation : Hiroyasu Ishida

Character designer : Yojiro Arai

Acteurs :
Kana Kita, Yû Aoi, Miki Fukui

Musique : Umitarô Abe

Studio : Colorido

Distribution/diffusion (France) :
@Anime (sortie prévue en France au printemps 2019)

Penguin Highway a beau être un premier long métrage, les attentes qui ont accompagné sa mise en chantier étaient déjà énormes : le film portait à la fois les espoirs de voir le talent de son réalisateur Hiroyasu Ishida et du studio Colorido se confirmer. Le premier est un prodige salué pour ses courts métrages, les impressionnants *Fumiko No Kukuraku* (2009) et *Rainy Town* (2011), réalisés en solo alors qu'il n'était encore qu'un étudiant d'à peine 20 ans. Le second est un petit studio créé en 2011, qui définit son style comme « chaleureux et délicat ». Il repère vite Ishida qui en devient un pilier. Le cinéaste développe son univers dans une poignée de courts métrages, où la description de l'enfance se partage entre optimisme et naïveté, où les objets du quotidien se transforment en guides pour affronter le monde et se rapprocher des autres, et où un fantastique épuré abolit souvent les lois de l'apesanteur pour un final aérien. Cette patte rafraîchissante est vite repérée par Fuji TV, qui commande au studio publicités et courts métrages avant de produire ce premier long. Toho lui déroule une véritable autoroute en le distribuant sur près de 200 écrans lors de sa sortie au Japon l'été dernier.

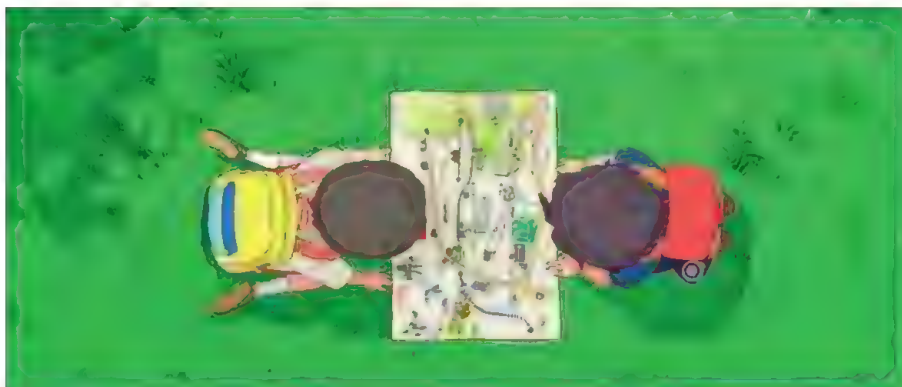
COLORFUL

À la découverte de *Penguin Highway*, on comprend cette confiance et cet engouement. Le film enthousiasme par



sa vitalité colorée et son énergie optimiste, et s'inscrit dans une vague qui ancre la *fantasy* dans la description du quotidien, très en vogue depuis le succès phénoménal de *Your Name*. Le parcours d'Ishida rappelle d'ailleurs celui de l'autodidacte Shinkai, mais lui imposer cette comparaison un peu écrasante ne rendrait pas compte de la singularité de son univers. *Penguin Highway* a beau adapter un roman de Tomohiko Morimi (*Night Is Short, Walk On Girl*), on y retrouve tout ce qui faisait le charme des courts métrages de son réalisateur. À travers l'enquête du précoce Ayoama sur l'apparition énigmatique de pingouins dans une petite ville de banlieue pavillonnaire, Ishida livre un récit initiatique sur cette période de l'enfance où le fantastique peut encore se fondre dans la réalité et où tout paraît enchanté. Ayoama a beau compter les jours qui le séparent du monde adulte, il les passe à étudier avec une curiosité pour tout ce qui l'entoure et une ouverture d'esprit propre à ces années de formation. Le monde est un terrain de jeu, l'aventure se trouve partout, nichée dans les endroits les plus banals : c'est ainsi qu'un simple chemin derrière l'école mène à une forêt recelant les plus incroyables mystères et que des créatures mythologiques se cachent dans des canettes de soda.

La grande réussite du film est de retranscrire à hauteur de personnage ce moment de l'apprentissage du monde, où ses frontières ne sont pas encore figées dans le réel dogmatique des adultes, qui culmine dans un impressionnant final, dans lequel les lois de la physique s'effritent et permettent de magnifiques envolées visuelles. On est alors ébahi devant la vitesse,





les perspectives et le mouvement de l'animation. La productrice Noriko Ozaki expliquait à Annecy que science-fiction se dit en japonais *Sukochi Shishigi* (littéralement « un peu étrange ») et que le genre « correspond de nos jours aux goûts de tout le monde ». Le cinéma d'Ishida dans son mélange de tranches de vie et de fantastique s'inscrit donc parfaitement dans une mouvance très actuelle, qui le relie à Shinkai ou Hosoda, mais qu'il travaille déjà depuis une dizaine d'années. Le passage à la forme longue lui permet d'approfondir et de développer les situations et de faire vivre ses personnages sur la durée. Hiroyasu Ishida dit s'être inspiré de ses propres souvenirs et impressions d'enfance pour composer les situations du film. Résultat : même s'ils sont un peu typés (le petit génie aux faux airs de détective Conan ; la jeune surdouée au caractère bien trempé ; le jeune acolyte timide ; la brute qui cache un grand cœur...), les personnages des enfants existent vraiment et on plonge en y croyant dans leurs univers préparant la virée fantastique qui s'annonce.

illusions réconfortantes de l'enfance. Si l'on peut trouver charmante la fascination du jeune héros pré-adolescent pour les seins d'une femme adulte, on a plus de doutes sur la focalisation de la mise en scène sur les formes féminines, parfois un peu limite dans certains plans. Le personnage de la jeune femme manque aussi un peu de consistance, mais elle reste après tout un mystère pour notre détective en herbe...

« Le film s'inscrit dans une vague qui ancre la fantasy dans le quotidien, très en vogue depuis your name. »

Autant de petits bémols que l'on mettra sur le compte d'un premier essai, dont on sent encore une certaine immaturité. Il faudra sans doute compter quelques films d'Ishida et du studio Colorido, comme Aoyama compte les jours qui le séparent de l'âge adulte, avant qu'ils nous livrent une œuvre mature. Mais *Penguin Highway* est déjà un premier jet plein de promesses, qui enchante par sa délicatesse et son ambition. •

KINDER PENGUIN

Cette belle entrée en matière et ce tour de force final emportent notre adhésion, mais ne font pas oublier les quelques défauts du film. Le passage du court au long souffre de quelques soucis de rythme (malgré sa densité thématique, le film a une petite baisse avant son formidable climax) et technique (l'animation est un peu moins convaincante sur ces scènes). On peut aussi être un peu déçu que le parcours du personnage ne soit pas complètement abouti à l'issue du métrage, son évolution étant un peu limitée pour une *coming of age story*. Là où l'on s'attendait à une conclusion plus courageuse sur le passage à l'âge adulte, le film choisit de rester dans les



EUROZOOM

« UN ÉBLOUISSANT CONTE MUSICAL »

Cahiers du cinéma



LIZ & L'OISEAU BLEU

Un film de NAKO YAMADA

Sélection Officielle
ANNECY 2018

AU CINEMA 17 AVRIL

CINÉMATRAQUE
POUR CRÉER LE FILM-MÉTIER
DES COUPS DE PÉLÈS

crunchyroll

animeland

madmoiZelle

J:ONE

CAHIERS
CINEMA

Télérama



INTERVIEW

Funan

INTERVIEW DE DENIS DO

[PROPOS RECUEILLIS PAR PA MING CHIU]

Denis Do revient avec nous sur *Funan* (sorti le 6 mars), son bouleversant film sur la vie d'une famille sous le régime totalitaire des Khmers rouges (voir *AnimeLand* n° 223). C'est aussi l'occasion pour lui de rappeler à quel point cette partie de l'histoire le touche personnellement, celle-ci étant inspirée du témoignage de sa mère.



Denis Do

Quelles sont tes inspirations sur le plan stylistique ?

Pour ma part, les principales inspirations proviennent de l'animation japonaise. Et c'est également le cas pour l'auteur graphique du film, Michael Crouzat. Je peux citer des influences comme les travaux de Isao Takahata, Hayao Miyazaki, Satoshi Kon, Katsuhiro Ôtomo, bref, des incontournables ! Il est important aussi de préciser que dans le cadre de *Funan*, Michael a beaucoup travaillé et étudié les apparences et les morphologies humaines du sud-est asiatique, afin d'élaborer et créer les personnages. Donc il y a indéniablement un apport lié à la documentation photographique, et pas seulement graphique.

Funan est présenté comme étant une fiction mais largement inspirée de la réalité. As-tu vécu la création de ce film comme une catharsis ?

C'est important pour moi de travailler sur l'idée que la transmission n'est pas perdue. Je crois que quelque part, c'est une façon de signifier aux aînés que leurs histoires sont toujours là, que les nouvelles générations ont reçu leurs messages. La structure du film n'est pas étrangère à ce qu'ont vécu beaucoup de survivants du régime khmer rouge.

Ce dont je suis sûr, c'est que ce pays ne m'intéressait pas avant et je dissociais le passé de ma mère sous le régime khmer rouge, du Cambodge en lui-même.



Mais plus je m'intéressais à l'histoire de ma mère, de ma famille, plus ce pays s'immisçait en moi. Étant depuis longtemps dans une espèce de quête d'identité, de recherches de mes origines, ce film a donc nécessairement été une grande pièce dans le puzzle.

L'horreur méconnue de ces camps est évidemment un gros coup poing dans le ventre mais le film transmet aussi un puissant message humaniste. Est-ce une sorte de vœu pieux ou restes-tu optimiste quant à la nature humaine ?

Je crois que derrière tout ça, il y a la vision que, quoi qu'il arrive, la vie doit continuer. Le message est peut-être lié à la puissance de vie et surtout de survie dont nous et tous les autres êtres vivants sommes capables. Cela me permet de vous parler du film qui m'a peut-être le plus influencé : *Vivre !* de Zhang Yi Mou. Le titre déjà, une injonction à continuer, à ne pas abandonner malgré les tumultes et les obstacles. Je n'ai pas d'opinion positive ou négative à propos de la nature humaine. L'humanité est. C'est tout.

Je crois que dès que l'on commence à définir ce qu'est l'humain, on est à deux doigts de vouloir définir ce que l'humain doit être. Et quand on en arrive là, les problèmes ne sont pas loin... •





DEMANDEZ LE PROGRAMME SÉLECTION DE FILMS EN SALLE CE TRIMESTRE

[PAR **GERSENDE BOLLUT**]



LES AVENTURES DE RITA ET MACHIN

France / 48' / 20 février 2019

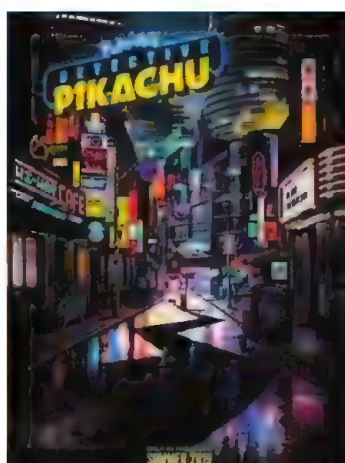
Décidément très actif ces derniers temps, le distributeur Eurozoom propose une compilation de neuf épisodes de la série *Rita et Machin* produite par Nippon Animation. Cette adaptation d'un succès d'édition de la littérature jeunesse cosignée Jean-Philippe Arrou-Vignod et Olivier Tallec, par des réalisateurs japonais aguerris (*Tico et ses amis*, *Chibi Marukochan*), offre à l'univers de Rita un espace qui sublime son imaginaire. Quelle bonne idée de le voir au cinéma au milieu d'une salle remplie d'enfants rapidement conquis par les péripéties de l'énergique fillette à l'imagination débordante, qui reçoit pour son anniversaire un chien aussi gourmand que paresseux.



LE COCHON, LE RENARD ET LE MOULIN

États-Unis / 50' / 6 mars 2019

Porté par une animation délicate et épurée qui n'est pas sans évoquer *Mes voisins les Yamada*, ce film poétique du jeune studio Tonko House raconte en dix chapitres le quotidien d'un jeune cochon qui se lie d'amitié avec un renard de son âge, après que son père a décidé d'aller combattre un nuage noir. Exploitée à l'origine sous forme de série, lauréate en 2018 du Cristal pour une production TV au Festival d'Annecy, cette préquelle a vu le jour grâce à la réussite artistique du court métrage *The Dam Keeper* réalisé en 2014. Huit mois ont été nécessaires aux talentueux artistes internationaux pour concevoir et peindre individuellement à la main les 31 000 dessins.



POKÉMON DÉTECTIVE PIKACHU

États-Unis, Japon / NC / 8 mai 2019

Toutes les craintes ont été balayées suite à la révélation, en novembre dernier, de la bande-annonce du premier long métrage estampillé *Pokémon* combinant animation 3D et prises de vue réelles. Inspiré du jeu vidéo sorti sur portable 3DS, le film s'annonce riche en scènes d'action, avec un Pikachu à l'aspect pelucheux très réussi et une bonne dose de second degré qui évoque les irrésistibles déclinaisons sur grand écran de *Pierre Lapin* et *L'Ours Paddington*. Preuve de la confiance de la société de production Legendary Pictures dans le potentiel de cette adaptation d'une des licences les plus lucratives de Nintendo, un deuxième volet serait déjà en chantier.



ALADDIN

États-Unis / NC / 22 mai 2019

Au-delà du « bad buzz » suscité par la couverture du numéro de fin d'année d'*Entertainment Weekly*, avec un premier cliché raillé des rôles-titres (Will Smith en a notamment pris pour son grade sur les réseaux sociaux), on reste curieux de découvrir la relecture du remake live du grand classique Disney de 1993 orchestré par le réalisateur britannique Guy Ritchie, capable du pire (*Le Roi Arthur : La Légende d'Excalibur*) comme du meilleur (*Snatch*, *Sherlock Holmes*). Le trailer laisse augurer d'un film fidèle à l'esprit de son prédécesseur, à l'image du remake live de *La Belle et la Bête* avec Emma Watson. Verdict sur les écrans au moment du Festival de Cannes.



TITO ET LES OISEAUX

Brésil / 73' / 3 avril 2019

Présentée l'année passée en compétition officielle au Festival d'Annecy où le Brésil était mis à l'honneur, cette production latino-américaine réalisée avec un budget limité raconte le projet d'un jeune garçon de sauver la planète d'une épidémie qui rend immédiatement malades les personnes terrifiées. Une dénonciation cinglante de l'instrumentalisation de la peur, qui questionne notamment notre rapport aux médias et à l'information (un concept de saturation néfaste, connu sous le nom d'« infobésité »). Accessible à partir de 8 ans, le film mérite également le détour pour sa combinaison singulière et réussie d'animation 3D et de peinture à l'huile.



LA GRANDE CAVALE

Allemagne, Belgique / 84' / 1^{er} mai 2019

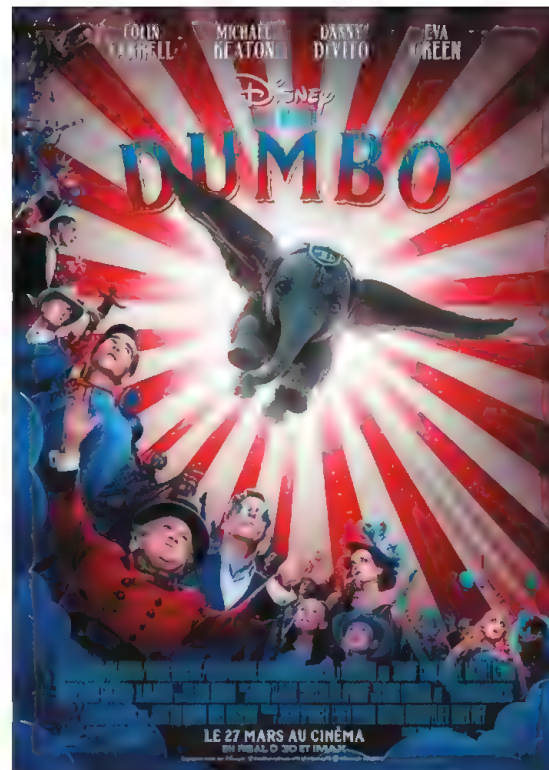
Une chatte rêveuse de grande aventure, un coq en quête d'une vie paisible, un chien de garde peureux et un zèbre vedette ratée de cirque sont traqués par la police pour des cambriolages qu'ils n'ont pas commis. Tel est le postulat hautement farfelu de cette coproduction européenne écrite et réalisée à destination d'un très jeune public, qui parvient malgré tout à insuffler un grain de folie narrative en déjouant certains codes éculés du film familial. Distributeur ces dernières années de *Capitaine Morten* et *la reine des araignées* et *Dans un coin de ce monde*, Septieme Factory a eu le nez creux en optant pour la période stratégique des vacances de Pâques.



MONSIEUR LINK

États-Unis / NC / 17 avril 2019

En quatre films seulement – *Coraline*, *L'Étrange pouvoir de Norman*, *Les Boxtrolls*, *Kubo* et *l'armure magique* –, le studio Laika s'est forgé une solide réputation en se permettant même de chatouiller le leadership de l'anglais Aardman, référence incontestée de l'animation en volume. Dire qu'on est impatient de découvrir leur nouvelle production signée du réalisateur de *L'Étrange pouvoir de Norman* est donc un doux euphémisme. Il sera cette fois question de suivre l'expédition d'une créature poilue de 2,40 m de haut et de 300 kg, dernier survivant de son espèce qui tente de retrouver la trace de ses parents éloignés avec l'aide d'un explorateur et d'une aventurière.



DUMBO

États-Unis / NC / 27 mars 2019

Redouté par les spectateurs déçus des dernières réalisations de Tim Burton, attendu de pied ferme par ses irréductibles fans, le remake live du classique de 1941, lui-même adapté d'un livre publié deux ans auparavant, devrait créer l'événement à l'arrivée du printemps. Manifestement fidèle à l'esprit du film original à en juger par les premières images, le long métrage compte au sein de sa prestigieuse distribution trois comédiens fétiches de l'auteur de *Beetlejuice*, à savoir Danny DeVito en propriétaire du cirque où est détenu le malheureux éléphant, Eva Green en trapéziste, et surtout Michael Keaton en businessman cynique, rôle un temps pressenti pour Tom Hanks.



DORORO

L'HÉRITAGE ENTRE DE BONNES MAINS

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Le legs d'Osamu Tezuka continue d'exciter la production japonaise. Dans la foulée du magazine *Tezucomi* proposant un remake de sa bibliographie (voir *AnimeLand* n° 221), c'est le studio MAPPA qui donne une seconde jeunesse à *Dororo*, l'un des classiques du maître imaginé en 1967.

EN BREF

- Un **must watch** de la saison qui respecte son aîné avec beauté, et apporte un plus avec talent.
- Titre original** : *Dororo*
- Durée** : 12 x 23 minutes
- Auteur original** : Osamu Tezuka
- Réalisation** : Kazuhiro Furuhashi
- Character design** : Hiroyuki Asada
- Musique** : Yoshihiro Ike
- Studio** : MAPPA
- Diffusion/distribution** : Amazon Prime Video

À défaut d'être listée parmi les rééditions d'Osamu Tezuka chez Delcourt/Tonkam, la série *Dororo* revient en 2019 par la grande porte. Si le récit n'est pas connu des plus jeunes, précisons qu'il met en scène un enfant, Hyakkimaru, né infirme de 48 parties de son corps. Pour les retrouver, il doit vaincre autant de démons. Ce samouraï de fortune au destin funèbre peut compter sur Dororo, un orphelin espiègle qui voit en lui un grand frère.

ON NE PLAISANTE PAS AVEC L'HISTOIRE

Comme l'a avoué Osamu Tezuka, *Dororo* est un « enfant » de Kitaro le repoussant. On retrouve donc un monde dragué par les yōkai, mais avec une fibre samouraï plus forte, pour accompagner la dramaturgie et l'humour acide du maître. Si la série de 2019 ne fait pas honneur à la fourberie chère à Osamu Tezuka, le studio MAPPA dresse une adaptation moderne d'un excellent niveau. Pour ce faire, la production n'hésite pas à piocher dans le manga d'origine évidemment, mais aussi dans les précédentes adaptations anime, signées de la légende

Gisaburo Sugii (Budori). En 2019, à l'instar de son *opening memorial* signé Takeshi Koike, le réalisateur Kazuhiro Furuhashi (âgé de 9 ans quand *Dororo* passait à la télé) ne prend pas l'héritage à la légère. Il a prouvé sa maîtrise sur des programmes mêlant combats à l'épée, grande histoire et exigence technique (*Le Chevalier d'Eon*, *Kenshin*, *Gundam UC*). Son *Dororo* est donc très beau, régulier dans son charme, proposant des combats raffinés, avec une touchante alchimie entre Dororo et Hyakkimaru. Le plus gros virage se trouve logiquement dans la forme. En ce sens, *Dororo* fait peau neuve, avec le mangaka Hiroyuki Asada (*Letter Bee*) au *character design* et Mari Fujino (studio Pablo) qui livre des décors époustouffants de beauté¹. Ce choix ne bannit absolument pas les gueules cassées de Tezuka et ajoute un coup de polish agréable dans la plastique des protagonistes.

AFFRANCHISSEMENT

En parallèle à cette ligne de conduite, *Dororo* se permet quelques folies. La plus importante, à mi-parcours, est de donner un masque à Hyakkimaru (la première chose qu'il gagne est un visage). Ci et là, la série s'émancipe un peu du modèle (l'ordre de la trame est aussi bousculé), mais il sera très intéressant de voir la conclusion, celle d'Osamu Tezuka ayant laissé quelques questions en suspens. Pour rappel, la version TV de 1969 était aussi sortie des épisodes originaux. Précisons enfin que ce nouvel anime s'accompagne d'un autre remake, en version manga cette fois-ci, et c'est Satoshi Shiki (*Kamikaze*, *L'Attaque des Titans : Before the Fall*) qui s'y colle avec panache. •



1. C'est la première fois que la peinture est à la direction artistique après avoir travaillé sur *KILL la KILL* ou *Fip Flappers*. Ces environnements, tantôt réchauffés par un soleil levant ou humidifiés par une fine pluie, sont à admirer de toute urgence.

SAINT SEIYA : SAINTIA SHÔ

COSMOS GIRLS DO IT BETTER !

[PAR MÉKO]

En adaptant le manga de Kuori Shimaki, Toei Animation a choisi de nous offrir un tour en DeLorean pour un mercredi Banga & Choco BN en plein dans les années 1980. Les premières séquences semblent raccorder l'émotion et l'esthétique singulières de cette madeleine de Proust parmi les plus adulées de la génération Groquik.

EN BREF

Oui, Saori est toujours aussi inutile !

Titre original :
Saint Seiya : Saintia Shô

Durée : 13 x 24 min

Date de sortie :
10 décembre 2018

Auteurs originaux :
Kuori Shimaki,
Masami Kurumada

Réalisation : Masato Tamagawa

Character designer :
Ayana Nishino

Musique : Toshihiko Sahashi

Studio : Toei Animation

Diffusion/distribution : ADN,
Crunchyroll, Wakanim, Mangas

On croirait presque voir des vieux cellulose gouachés et entendre résonner *La Chanson des chevaliers* de Nanard Minet. Sentiment nostalgique conforté par le choix de recycler des éléments du premier film de 1987 avec Eris la vilaine déesse de la discorde, sa pomme d'or, et ses dryades qui font des trucs à des jeunes filles avec leurs tentacules végétales en ricanant... Tout ceci commence avant le fameux tournoi des guerres galactiques organisé à Tokyo par la fondation Grad du papi de Saori, la toujours aussi inutile déesse Athéna à protéger à tout prix. Pas de révolution scénaristique

hormis le quota de buveuses de tisane, et l'héroïne, Shôko du Petit Cheval, avatar féminin de Seiya avec une armure très ressemblante à celle du Pégase.

TOUS DERRIÈRE ET LUI DEVANT

Ce portage plus de 30 ans plus tard commet deux erreurs successives. Il annule les efforts de Kuori Shimaki de s'éloigner du design original de Masami Kurumada, qui reste difficilement appréciable si l'on n'est pas un fan historique, et donc majoritairement quadragénaire. Ce *spin-off* avait pourtant la double vocation de rajeunir et féminiser le public... Mais exit le design soigné pour revenir au canon de la série avec ses yeux de lémurien hypermétrope et ses serpillières capillaires comme aux pires heures d'Asgard. Ensuite, s'attachant à ressusciter l'âme de l'*anime shônen* des années 1980, avec un lifting de techniques digitales, Toei aurait dû se limiter à augmenter la palette chromatique et magnifier les armures avec ses multiples dégradés chatoyants qui fonctionnent très bien. Malheureusement, ils ont rajouté des couches d'effets numériques dans tous les sens, avec un rendu frôlant parfois la carte d'anniversaire animée d'Internet ! Mention spéciale aux musiques teintées de nostalgie entre l'orchestration philharmonique soutenue par guitare et batterie, et le retour des mélancoliques « doudoudous ».

Comme l'animation en elle-même ne casse pas des briques, et que l'histoire n'a pas non plus réinventé la roue, certes on se retrouve avec de l'action et du « jenepeupamouririssime » qui rappelleront les frissons originels à certains, mais l'*anime de Saintia Shô* ne fait que trahir son grand frère de papier.

En définitive, il confirme que Saint Seiya dans son ensemble subit le même double procès paradoxal que *Star Wars*, condamné aussi bien pour ses tentatives de renouvellement jugées transgressives, que la macération perpétuelle dans le *fan service* et l'esthétique désuète de ses débuts. Si vous voulez voir du sang neuf dans les vieux pots, jetez tout de même un coup d'œil sur *Lost Canvas*. •



TOON'AM

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS



DRAGON BALL ^超 SUPER

NOUVEAUX ÉPISODES INÉDITS !

DU LUNDI AU VENDREDI - 18H30



© 2015 Shueisha/Shueisha. Tous droits réservés.

CANAL

CANAL 164



CANAL 214



CANAL 96

free

CANAL 164



CANAL 166

molotov.tv



YURI!!! ON ICE

LA SÉRIE DE TOUS LES RECORDS

[PAR **STÉPHANIE AH-Fa**]

Sortie fin 2016, la série de sport consacrée au patinage artistique *Yuri!!! on Ice* a fait sensation dès sa diffusion sur la plateforme de VOD Crunchyroll. Devenue incontournable depuis, *l'anime* sort enfin en DVD et Blu-ray. Retour sur la série phénomène.

EN BREF

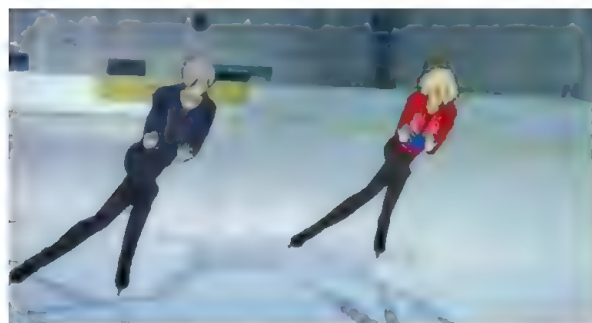
Devenu un classique, *Yuri!!! on Ice* a révolutionné les *anime* de sport et peut plaire à tout type de public !

- Titre original : *Yuri!!! on Ice*
- Durée : 12 x 24 min
- Date de sortie : 27 février 2019
- Réalisation : Sayo Yamamoto
- Character design : Mitsurô Kubo
- Musique : Taro Umebayashi et Taku Matsushiba
- Studio : MAPPA
- Diffusion/distribution : Crunchyroll/@Anime

Yûri Katsuki, 23 ans, est un patineur japonais prometteur et talentueux mais au mental en mousse. Depuis son enfance, il idolâtre le génie de la discipline et champion incontesté, le Russe Victor Nikiforov. Après une compétition sportive dans laquelle il échoue lamentablement en plus de se faire toiser par le jeune prodige Yuri Plisetski, il décide de raccrocher les patins. Découragé et en plein doute sur sa carrière, il découvre avec surprise que Victor est bien décidé à devenir son coach et à lui faire gagner la médaille d'or au prochain Grand Prix.

UN SUCCÈS PHÉNOMÉNAL

Produit par le studio MAPPA, deux femmes sont à la tête du projet : Sayo Yamamoto à la réalisation et Mitsurô Kubo au scénario et au *chara design* original. Invitées d'honneur de Japan Expo 2017, elles partagent la même passion pour ce sport. La série de 12 épisodes connaît un succès retentissant dans le monde entier dès sa diffusion. Acclamées par les fans et par les professionnels du patinage, les scènes d'interactions (rivalité ou amitié) entre les personnages sont décrites comme réalistes par les patineurs et l'animation, bien que de qualité variable selon les épisodes, reste impressionnante de fluidité. Autre point fort de la série, les personnages aux nationalités diverses sont représentés avec intelligence et surtout hors des clichés habituels. Sans oublier la relation entre Yûri et Victor qui change de ce que l'on voit



d'ordinaire dans les *anime* de sport. La série a remporté de nombreux prix, entre autres l'Anime de l'Année 2016 du Crunchyroll Anime Award ou encore le Tokyo Anime Award Festival de la meilleure série en 2017, décerné par un jury composé de centaines de professionnels du milieu *anime* et manga.

UN ENGOUEMENT QUI NE S'ESOUFFLE PAS

En 2016, *Yuri!!! on Ice* était l'*anime* le plus tweeté loin devant *Haikyû!!* alors 2^e du classement. Depuis plus de deux ans, impossible de passer à côté des produits *Yuri!!! on Ice* dans les magasins de *goodies* ou lors des conventions, que ce soit au Japon, en France ou partout dans le monde. Au Japon, les ventes des 6 DVD et Blu-ray sont arrivées à chaque fois au sommet des top Oricon, idem pour les sorties CD de l'*anime*. Mi-2017, la franchise a même réussi l'exploit de devenir la 2^e plus lucrative, juste derrière le géant *One Piece* et ses multiples supports. Même lors des conventions Comiket, l'espace réservé aux « cercles » du fandom *Yuri!!! on Ice* occupe à lui tout seul une part impressionnante du hall. Avec des séances de cinéma diffusant l'intégralité de la série organisées régulièrement et avec le film prévu cette année, *Yuri!!! on Ice the Movie : Ice Adolescence*, mettant en scène la jeunesse de Victor, la franchise a encore de beaux jours devant elle ! Alors on se doit de craquer sur le beau coffret Blu-ray qui est fourni avec des cartes collector, un livret de 40 pages et un poster. •



THE PROMISED NEVERLAND

UNE PRODUCTION BIEN ÉLEVÉE

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Le manga *The Promised Neverland* (élu couverture de notre *AnimeLand* n° 221) étant un carton, ce remarquable thriller de science-fiction ne peut faire l'impasse d'une adaptation sur petit écran. L'attente est à la hauteur de la qualité de l'œuvre, et le résultat n'en est que plus convaincant.

EN BREF

Une adaptation qui ne fait pas le nombre, exprimant le talent de son réalisateur et le soin d'une structure solide.

Titre original :

Yakusoku no Neverland

Durée : 12 × 23 min

Date de sortie : 10 janvier 2019

Auteurs originaux :

Kiaï Shirai, Demi Pozuka

Réalisation : Mamoru Kanbe

Character designer :

Kazuoki Shimada

Musique : Takahiro Obata

Studio : CloverWorks

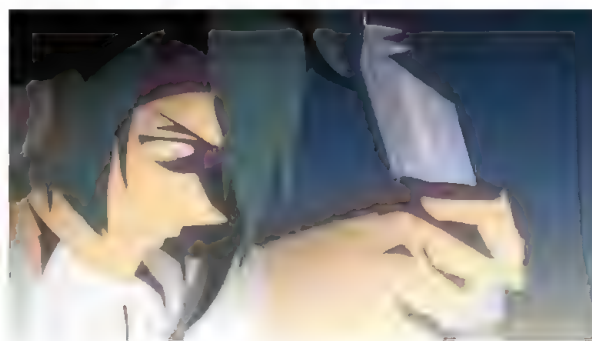
Distribution/diffusion :

Wakanim

O n a beau revêtir l'habit d'un des meilleurs mangas du moment, la réussite de *The Promised Neverland* à la TV n'est pas assurée. Souvenez-vous des jurisprudences *L'Habitant de l'infini*, *Zetman* ou même *Claymore*. Le producteur d'animation Yûichi Fukushima, souvent placé sur de jolis projets (*DARLING in the FRANXX*, *Occultic;Nine*), lance alors la machine en fin d'année 2017. Ici, l'histoire imaginée par Kaiu Shirai propose un orphelinat où il fait bon vivre. En apparence seulement, puisque les enfants sont en réalité du bétail promis à nourrir de vils démons. Un trio, composé d'enfants les plus intelligents de la troupe, découvre la supercherie et tente de s'échapper du guêpier, par la roubardise et un *mindgame* efficace.

LEURRE DE KANBE

La valeur de l'adaptation anime de *The Promised Neverland* se mesure en deux points. Le premier concerne la sauvegarde de son ambiance, bascule puissante entre faux bonheur et course contre la survie. Le deuxième point est dans l'assimilation du style si singulier de la dessinatrice et illustratrice Demizu Posuka. Avec le



recul, le respect d'une œuvre demande toujours une certaine digestion de son esprit et de son expression graphique, sauf que *The Promised Neverland* nécessite ce supplément d'âme dont avait bénéficié *Death Note* grâce au studio Madhouse et l'œil de Tetsurô Araki. Qu'on se rassure, les œuvres ne partagent pas de nombreuses similitudes dans le fond, mais la forme s'en rapproche (narration nourrie, densité d'un chapitre). Ce n'est donc pas à coups d'envolées techniques que la magie opère, sinon grâce à la force d'un réalisateur capable de cristalliser les moments forts, de suspendre le temps lorsque le suspense le commande.

Ce réalisateur, c'est Mamoru Kanbe. Les observateurs le connaissent surtout pour *Elfen Lied*, un programme violent, exubérant, mais l'artiste sait aussi faire preuve de finesse pour dépeindre des ambiances malaisantes en quelques plans. Cette approche, on l'avait déjà sentie dans le projet original *The Perfect Insiders* (jetez un œil au 2^e épisode), une histoire – au final un peu terne – mêlant pédophilie, *horror show*, huis clos et un *chara design* d'Inio Asano. Sur *The Promised Neverland*, Mamoru Kanbe, pur *storyboarder*, aiguise son sens du cadrage pour pondre un premier épisode donnant le ton de la série. Il en est ainsi dans l'animation japonaise, l'épisode initial doit servir de base pour contaminer tout le format. Mamoru Kanbe a alors la qualité pour bannir le copier-coller et réinterpréter complètement certaines scènes du manga. Le moment où les enfants découvrent leur camarade morte est un vrai tour de force. Mesurez combien le





spectateur est scotché au sol, tétanisé par le spectacle se déroulant sous ses yeux. La scène, patiente et accompagnée d'un *acting* fabuleux déchirant les visages des enfants¹, est admirable. Kanbe a bien compris que seul Demizu Posuka pouvait signer de tels *fish-eyes*, alors il s'amuse du hors-champ pour faire grandir la menace. Pour prouver à quel point Kanbe est à l'aise dans ses chaussons, le bougre s'est permis des ajouts intelligents. Outre des remaniements compréhensibles pour condenser la narration (la sœur Krone est ainsi accompagnée d'une peluche inédite afin de dresser son portrait psychologique) ou édulcorer la violence, le réalisateur place plusieurs pièges, si tant est qu'une main tendue vers la révélation d'un secret n'est en fait qu'un artifice pour détourner l'attention. Là où le manga était assez fin pour masquer ses intentions (exit le gros plan sur un personnage pour prévenir le danger), l'*anime* n'hésite pas à nous baratiner ! De ce fait, le visionnage de l'*anime* devient une lecture nouvelle si on a lu le manga. Voilà qui fait écho à la comparaison avec *Death Note*.

AUCUNE FAUSSE NOTE ?

Le travail rendu par le studio CloverWorks pour enrober la réalisation est tout à fait satisfaisant. Précisons d'abord que ce studio n'est pas qu'une antichambre de A-1 Pictures (elle fait surface maintenant mais existe depuis plusieurs années). S'il faudra attendre jusqu'au bout pour mesurer le poids de Kanbe sur tout le format, on ne peut nier l'effort du staff pour assimiler le *chara design* de Demizu Posuka. Sur ce coup, c'est le réalisateur qui a exigé de confier le poste à l'animateur Kazuaki Shimada, bien conscient qu'il faut épurer encore la complexité du trait. Le résultat est très bon, aussi expressif que dans le manga. Autres choix forts du réalisateur, nommer Takahiro Obata aux compositions musicales. L'artiste, qui ne connaît qu'une petite expérience dans l'animation (*One Piece Film Gold*), se fait très discret. Ses interventions donnent vie à des thèmes très courts pour accompagner une révélation. En revanche, il s'efface complètement lors des phases de palabres tendues, préférant revenir pour marcher aux côtés de pas silencieux, le long d'un couloir (avec une mélodie rappelant *La Danse de la fée dragée* de Tchaïkovski). Pour l'instant, cette proposition n'offre rien de très mémorable. On attend un *main theme* puissant qui



« Mamoru Kanbe, pur storyboarder, aiguisé son sens du cadrage pour pondre un premier épisode donnant le ton de la série. »

saura évoquer les meilleurs souvenirs de la licence.

À mi-parcours de sa diffusion, *The Promised Neverland* est donc digne de son format papier : le suspense est aussi fort qu'au creux de nos mains, et la série offre un graphisme digne du manga. Attention tout de même, on garde des réserves pour la suite. De l'aveu même de son réalisateur, la violence du programme et les impératifs de production demandent au staff un travail considérable d'agencement². Nul doute que c'est dans la contrainte que le staff conclura avec force cette première saison lancée sur d'excellentes bases. •

1. C'est au jeune prodige de l'animation Ken Yamamoto que l'on doit cette séquence.

2. Dans un excellent entretien donné à nos collègues de *Coyote Mag*, le producteur avoue que la plage horaire de diffusion est plus courte, la série étant diffusée la nuit. Est aussi expliquée la raison d'un format de 12 épisodes.



BOOGIEPOP AND OTHERS DE BIZARRES AVENTURES

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Le monde de l'animation japonaise toque à la porte d'un ami de longue date pour trouver l'inspiration : les anniversaires commémoratifs. En ce mois de janvier 2019, c'est le *light novel* de Kôhei Kadono et Kôji Ogata, *Boogiepop Wa Warawanai*, qui souffle ses 20 ans.

EN BREF

Une nouvelle forme moins tordue que la première, mais un thriller toujours bien pensé.

Titre original :
Boogiepop and Others

Durée : 18 x 23 min

Date de sortie : 8 janvier 2019

Auteurs originaux :
Kôhei Kadono (histoire),
Kôji Ogata (illustration)

Réalisation : Shingo Natsume

Character designer :
Hidehiko Sawada

Musique : Kensuke Ushio

Studio : Madhouse

Diffusion/distribution :
Wakanim

Quand le réalisateur Shingo Natsume (*Space Dandy*) apparaît sur le nom d'un projet, l'annonce devient un rendez-vous que les observateurs cochent sur leur planning. Concernant *Boogiepop and Others*, la série est scrutée sous un angle double. Dans un premier temps, les plus anciens peuvent la comparer avec la première mouture du nom, bien plus opaque et austère, déjà produite chez Madhouse en 2001. On était alors proche d'un enfant de *Lain*, avec une narration frappée de son immense scénariste Sadayuki Murai, soit un petit ovni qui retourne le cerveau. Ici, la version de Shingo Natsume adoucit clairement la recette, respectant la bizarrerie fondamentale de son aînée, mais avec une esthétique plus éclairée.

LE GRAND POP

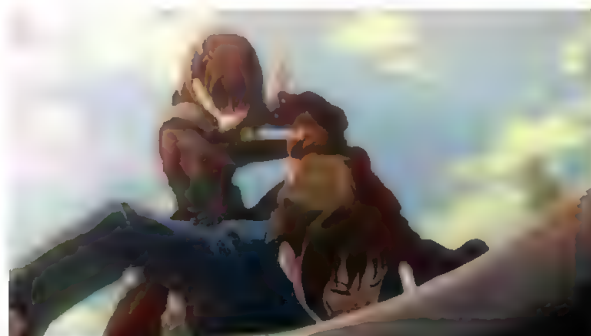
Boogiepop and Others ne trouve pas son intérêt principal dans l'histoire, sinon le chemin emprunté ; nous pouvons ainsi éviter d'étaler son synopsis. Avec un cadre scolaire et une succession de lycéennes portées disparues, le récit entremêle le destin de plusieurs personnages et amène le spectateur à confondre points de vue et répétition de narration. Pour bousculer un peu plus encore notre confort, les événements ne sont pas toujours narrés dans l'ordre chronologique. Ainsi, la deuxième partie de l'épisode 1 est-elle peut-être la conclusion de l'histoire, tandis que chaque fin d'épisode est un segment du

suivant. C'est dans ce montage gentiment « nolanesque » qu'un Dieu de la mort (*Boogiepop*) doit mettre la main sur des maux de l'humanité apparaissant telles des chimères émotionnelles et non des créatures repoussantes. C'est une nouvelle façon de noyer le poisson et d'éviter aux spectateurs d'identifier trop radicalement la menace. L'un des plaisirs de la série est justement de voir surgir, via un changement brutal de personnalité, le mal chez l'humain. La réalisation, accompagnée de musiques d'ambiance parfaitement dérangeantes (Kensuke Ushio), s'en occupe à merveille.

PAS TOUS À LA FOIS

La série se veut donc plutôt violente, maligne et intelligente, dans la veine de ce qu'avait fait le réalisateur sur *ACCA 13* (avec Tomohiro Suzuki, déjà, au scénario). Néanmoins, le résultat affiche un niveau technique très contestable. On le sait, le milieu de l'animation est un jeu de relations, et Shingo Natsume a toujours su intégrer de grands talents à ses projets. Son planning étant chargé¹, l'artiste ne semble pas tout superviser, laissant traîner bon nombre d'approximations dans les dessins. Rien de très préjudiciable pour cet excellent thriller fantastique. •

1. Ce qui l'a empêché de revenir sur la réalisation de *One Punch Man*.





DOMESTIC GIRLFRIEND LOVE X DILEMMA L'AMOUR EST DANS LE FOYER

[PAR JÉRÉMIE GOUBIER]

Si les amourettes en *anime* sont légion, les romances pures et dures le sont beaucoup moins. C'est pourquoi nous accueillons avec beaucoup de bienveillance cette adaptation du manga de Kei Sasuga, disponible depuis juillet 2016 chez Delcourt/Tonkam. ADN se charge de son *simulcast* dans nos contrées.

EN BREF

Une romance sortant des carcans habituels, au goût de l'interdit, à destination des amateurs du genre.

Titre original :

Domestic na Kanojo

Durée : 12 x 24 minutes

Date de sortie : 11 janvier 2019

Auteur original : Kei Sasuga

Réalisation : Shôta Ibata

Character designer : Naomi Ide

Musique : Masato Kôda

Studio : diomedéa

Diffusion/distribution : ADN

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? Le lycéen Natsuo entretient des sentiments à sens unique envers Hina, son professeur d'anglais. Dépit par cette relation impossible, il accepte sans rechigner de passer une nuit avec Rui, une camarade rencontrée de manière impromptue et qui souhaite découvrir les plaisirs de la chair par pure curiosité. Son quotidien se transforme lorsque son père se remarie, le conduisant à cohabiter avec sa belle-mère et ses deux filles... Hina et Rui ! Les bases du triangle amoureux sont posées, les sentiments vont enfin pouvoir éclore.

UN ZESTE DE CITRON

Harem dans l'âme, *Domestic Girlfriend* se veut légèrement plus mature et plus sérieux que de coutume. La perte du pucelage de Rui et Natsuo dès les premières secondes balaie d'un revers de main toutes les tensions sexuelles liées à l'innocence de ces adolescents, pour concentrer le récit autour de l'éveil des sentiments amoureux : comment les accepter malgré une situation familiale complexe et les concilier avec ses choix professionnels ? Au-delà du malaise généré par la soudaine intimité avec l'objet de ses fantasmes et son coup d'un soir, le tout reste traité avec un humour toujours bienvenu. Adaptation très fidèle, la mise en scène ne bouge pas d'un poil. Seule ombre au tableau, l'érotisme du manga est sans surprise amoindri à l'écran. Dommage, car la plastique des protagonistes est une valeur ajoutée non négligeable,



faisant perdre à l'*anime* une partie de la saveur originale de l'œuvre.

DES FORMES PAS SI GÉNÉREUSES

Pour ce portage, le studio diomedéa¹, nous rend une copie propre mais sans envergure. Le réalisateur Shôta Ibata (parfois orthographié Ihata) peine à donner une singularité visuelle à cette fiction, ne rendant pas l'expérience télévisuelle nécessaire pour les lecteurs du manga. Notons tout de même un excellent *opening* se distinguant à travers de magnifiques décors photoréalistes, un travail méticuleux autour du noir et du blanc, le tout rythmé autour d'une pianiste omnisciente faisant office d'avatar pour Minami² compositrice et interprète de la chanson.

À l'heure où nous écrivons ces lignes, difficile de savoir la manière dont l'histoire sera clôturée, si tant est qu'aucune suite ne soit prévue. Dans tous les cas, le véritable dilemme est celui proposé au spectateur : craquer ou non pour le manga de Kei Sasuga afin de découvrir les nombreuses péripéties s'offrant encore à lui. •

1. Anciennement Studio Barcelona, principalement actif comme intervalliste pour de nombreuses productions.

2. Ne pas confondre avec Minami Kuribayashi. Cette Minami est une nouvelle venue dans l'univers de l'*anison*.

Rick and Morty

TOTAL RICKALL

LE JEU DE CARTES



Jouez un membre de La famille Smith
et éradiquez tous Les parasites !

Disponible
en boutique de jeu !



[adult swim]

www.dontpanicgames.com

ADULT SWIM, le logo, RICK ET MORTY et tous les personnages et éléments relatifs sont des marques déposées de ©2018 Cartoon Network. Société appartenant à Time Warner. Tous droits réservés.

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



REVISIONS

VOYAGE DANS LE TEMPS ET MECHA GÉANTS

[PAR **EMMA MAHOUDEAU DELEVA**]

Même si personne ne veut le croire, Daisuke connaît son destin : il doit devenir le protecteur. En effet, une chose effrayante doit arriver dans le futur. Et quand c'est le cas, le lycéen se sent enfin vivre grâce à son *mecha* taillé sur mesure. Il faut désormais compter sur ces jeunes venus du passé pour sauver ce futur.

EN BREF

Le quartier de Shibuya est projeté dans le futur où des monstres-robots, les Révisions, traquent les hommes. Mais Daisuke, un lycéen, veille. Avec ses amis, ils sont les élus.

Titre original : *Revisions*

Durée : 12 x 26 minutes

Date de sortie : 10 janvier 2019

Auteurs originaux : Makoto

Fukami, Taichi Hashimoto

Réalisation : Gorô Taniguchi

Character designer :

Sunao Chikaoka

Musique : Azusa Kikuchi

Studio : Shirogumi

Diffusion/distribution :

Fuji TV et Netflix

À qui pouvait-on confier cette nouvelle série de science-fiction mariant *mecha* et ados dans un univers post-apocalyptique avec des méchants extrêmement effrayants ? Le choix du studio Shirogumi, siglée série originale Netflix, s'est logiquement porté sur Gorô Taniguchi, un habitué des gros robots et un grand amateur du genre. Bien lui en a pris puisque *Revisions* est plutôt réussi et le récit de Makoto Fukami (à qui l'on doit déjà l'excellent manga *Magical Task Force Asuka*) et de Taichi Hashimoto (qui a notamment travaillé sur *Gekijôban Macross F: Sayonara no Tsubasa*) intrigue dès le premier épisode. Visuellement, le *character design* de Sunao Chikaoka (*Sword Art Online*) est passé dans le rouleau compresseur CGI, rendant souvent les teintes brillantes artificielles et trop clinquantes. Malgré tout, ce point évacué, le look des robots ennemis est vraiment intrigant, rappelant des masques traditionnels, par leur « visage ». Et leurs corps ressemblent à de gros insectes avec un abdomen tube dans lequel ils emprisonnent les humains quand ils ne les écrasent pas comme des mouches. Mais avant de mettre en scène des monstres, l'*anime* débute en alternant avec brio humour et flashbacks traumatisants.



KIDNAPPING

Daisuke et ses quatre amis se connaissent depuis l'école primaire. Le jeune garçon se sent investi d'une mission : les protéger en permanence. Cela entraîne des scènes assez cocasses dans lesquelles on se dit (tout comme ses potes) qu'il en fait trop. C'est oublier qu'il a été enlevé lorsqu'il était enfant. La scène où l'on voit ses amis dans une maison, terrorisés par son coup de téléphone imposé par le ravisseur, est particulièrement poignante. C'est à cette époque qu'une femme mystérieuse aux cheveux roses, Milo, lui sauve la vie et le charge d'une mission : protéger ses amis. Elle leur révèle qu'un désastre arrivera un jour. Et depuis, l'enfant, devenu lycéen, s'y prépare. Alors, quand son lycée, puis tout le centre de la ville se retrouve projeté dans un futur apocalyptique, le gamin est ravi ! Lorsque les élèves se rassemblent sur le toit du lycée, le Revision attaque et la scène est d'une grande violence. On remarquera l'attitude totalement lâche de la seule enseignante. D'ailleurs, la série ne fait pas la part belle aux adultes qui sont soit des froussards, soit des ignares qui ne veulent pas croire ce qui arrive à leur ville. Si *Revisions* n'est pas la série de l'année, elle se laisse regarder avec un certain plaisir car on se demande comment Daisuke et ses amis vont réussir, non seulement à combattre les horribles Revisions, mais surtout, à trouver le moyen de renvoyer Shibuya au bon vieux XXI^e siècle ! •





TOMOHIRO FURUKAWA

PASSAGE EN REVUE

[PAR GRÉGOIRE LABASSE]

Parmi les réalisateurs remarquables de ces dernières décennies, on peut citer Kunihiro Ikuhara. Il s'apprête à nous surprendre à nouveau avec le mystérieux projet *Sarazanmai*. Mais dans son ombre, un certain Tomohiro Furukawa se fait remarquer en lui adressant un brillant hommage, et bien plus.

Le nom de Tomohiro Furukawa n'évoque pas forcément une référence dans l'esprit du fan d'animation, mais il serait bien malvenu de le considérer comme tombé de la dernière pluie. Aujourd'hui âgé de 37 ans, le réalisateur a en effet fait ses premières armes dans l'industrie en 2006. On le retrouve dans les crédits de séries telles que *Naruto*, *xxxHOLiC* ou *Death Note*, pas du côté des réalisateurs mais bien de celui des animateurs. Avant tout un animateur d'action, Furukawa sort du Studio Graffiti, une structure de sous-traitance créée par l'animateur vétérinaire Yûki Kinoshita afin de former de nouvelles pousses. Pendant cinq ans, il s'efforce ainsi de demeurer dans ses fonctions d'animateur, jusqu'à une rencontre pas comme les autres : celle d'un certain Kunihiro Ikuhara.

LÈVRES SÉCHÉES, GORGES NOUÉES

Nous sommes en 2011. *Mawaru-Penguindrum* nous plonge une fois de plus dans une fascination que seule peut provoquer la découverte des récits originaux de l'ex-réalisateur de *Sailor Moon*. Le premier générique de la série n'est pas seulement une excellente façon d'embellir



vos soirées karaoké : il est aussi la première expérience à la réalisation de Furukawa, à qui Ikuhara confie la tâche de co-storyboarder la séquence. Plus que satisfait du résultat, il ne fait pas que lui demander de réaliser le second générique, il l'amène à co-storyboarder six épisodes de la série, dont les quatre derniers épisodes, aux côtés, notamment, de Shôko Nakamura (ex-Gainax, réalisatrice en chef de la série) et de lui-même.

Ainsi n'est-il pas étonnant de voir, quelques années plus tard, Furukawa rejoindre Ikuhara à la production de son nouveau projet original : *Yurikuma Arashi*, au poste d'assistant-réalisateur. La confiance est à deux sens entre les hommes, chacun comptant beaucoup sur l'autre, ce dont on peut voir quelques exemples sur d'autres projets tels que le générique de la (très anecdotique) série animée *Norm9*, réalisé par Furukawa et storyboardé avec Ikuhara. Mais, alors que le maître disparaît de la circulation immédiatement après, Furukawa marque les esprits attentifs en réalisant quelques mois plus tard un des meilleurs épisodes de – l'excellente – saison 3 de *Sailor Moon Crystal* (l'épisode 6).

En offrant son talent au reboot de la série sur laquelle son maître s'était jadis fait remarquer, Furukawa est pourtant bien loin d'avoir livré le dernier des hommages à celui qui a tant influé sur sa carrière d'artiste. C'est à son tour de disparaître de la circulation pour revenir l'année suivante sur le devant de la scène avec l'annonce de son propre projet : l'éclatant *Revue Starlight*



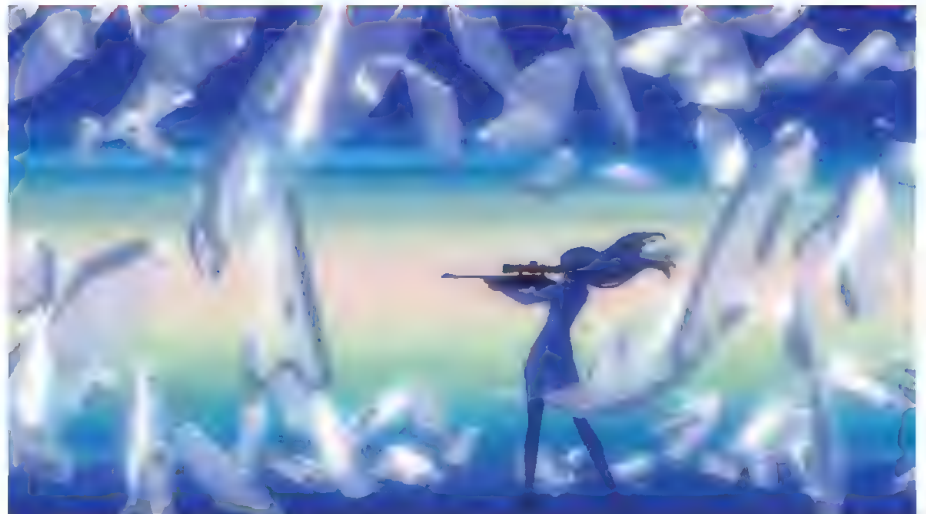
CAPE OU PAS CAPE

Sorti très loin sous le radar du grand public cet été à cause d'une diffusion internationale désastreuse, *Revue Starlight* est un projet multimédia de l'éditeur Bushiroad. Très largement inspirée par la tradition de la revue Takarazuka, la série met en scène neuf filles faisant partie d'une école de musique de renom où se produit annuellement un grand spectacle : la représentation de la légendaire revue Starlight. Rêvant toutes de devenir la seule et unique star de la revue, elles suivent leurs cours et s'entraînent jour après jour avec abnégation. Mais la nuit, dans les coulisses de l'académie, les jeunes filles luttent de façon bien plus littérale : chaque soir, de grandiloquents combats à l'arme blanche, chantés et dansés, sont organisés entre ces jeunes filles sous le regard entendu d'une mystérieuse girafe.

Riche en personnages bien construits qui établissent entre eux des relations charmantes et crédibles, *Revue Starlight* est un spectacle de tous les instants, que ça soit dans ses scènes de vie, pleines d'idées, ou dans ses combats d'une créativité et d'un dynamisme époustouffants. Mais les fans de l'œuvre de Kunihiko Ikuhara ont bien vite fait de ressortir de cette première œuvre de Furukawa nombre d'éléments rappelant des œuvres passées du maître. La série fait allusion au Takarazuka de façon plus directe encore qu'*Utena*. Elle lui reprend de nombreux thèmes et motifs récurrents, nous faisant traverser une intrigue plongeant rapidement dans le surréel et jouant avec le rapport au genre, l'homosexualité, la mise en scène (littérale) de l'action, et jouant avec la répétition et la nature parfois cyclique de sa structure.

PAS DE SOPHISME POUR LA GIRAFE

Mais la présenter ainsi pourrait prêter à penser que *Revue Starlight* n'est qu'une pâle imitation du style d'Ikuhara, ce qui serait tout sauf juste. Furukawa n'a pas été inspiré que par lui, et les spectateurs ayant vu le dernier épisode de la série ne sont pas surpris d'apprendre que la première influence qu'il cite en interview est celle du réalisateur Hideaki Anno (*Evangelion*, *Nadia*). Il est également indéniable que la série profite énormément de sa sensibilité en tant qu'animateur de scènes d'action. Même du point de vue thématique, la série propose entre

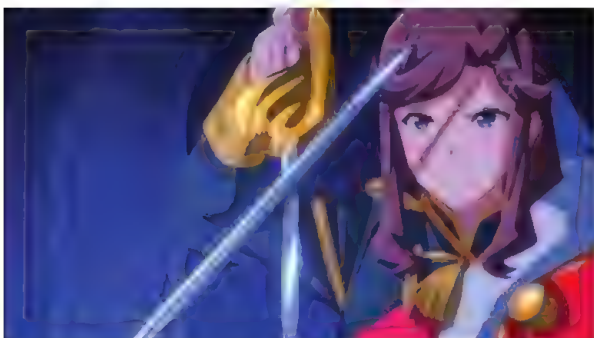


autres une conclusion qui montre que, bien loin de n'être qu'un disciple, Furukawa a su trouver sa propre vision et la concrétiser.

Il ne serait pas étonnant de voir le réalisateur nous proposer par la suite un projet résolument différent, et ostensiblement éloigné de l'héritage visuel d'Ikuhara. Mais on pourra aussi le retrouver très prochainement, puisque *Sarazanmai*, le nouveau projet de Kunihiko Ikuhara, commence en avril. La participation de celui qui a jadis été son apprenti, et désormais l'un de ses plus fiables collaborateurs, promet beaucoup. •

FILMOGRAPHIE

Mawaru-Penguindrum (2011), co-storyboarder (ép. 13, 16, 21, 22, 23, 24, OP1, OP2)
One Piece Z (2012), co-assistant-directeur de l'animation
Red Data Girl (2013), réalisateur d'épisode (ép. 5)
Yurikuma Arashi (2015), assistant-réalisateur et réalisateur d'épisode (ép. 12)
Norn9 (2016), réalisateur d'épisode (ép. 8, OP)
Sailor Moon Crystal saison 3 (2016), storyboarder (ép. 6)
Alderamin on the Sky (2016), réalisateur d'épisode (ép. 4 et 8)
Revue Starlight (2018), réalisateur





LA LIBÉRATION DE L'EVA 01

ENTRE DÉSIR ET DESTRUCTION

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Cornélien est le choix d'une scène à décrypter dans *Neon Genesis Evangelion (NGE)* de Hideaki Anno. Nous avons porté notre dévolu sur le climax de l'épisode 19, intitulé *La Guerre d'un homme*, lorsque l'Evangelion 01 est hors de contrôle et qu'elle s'offre une ventrée du monstre ennemi. Trois minutes intenses qui marquèrent à jamais les téléspectateurs.

Titre original :

Shin seiki Evangelion

Durée : 26 x 24 min

Date de sortie : 1995

Réalisateur épisode : Masayuki

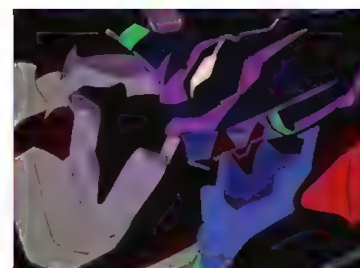
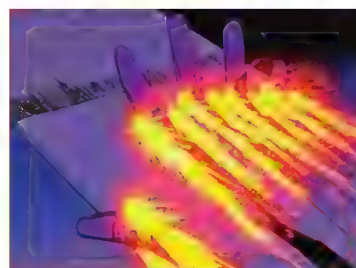
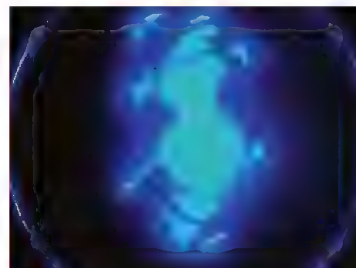
Studio : Gainax

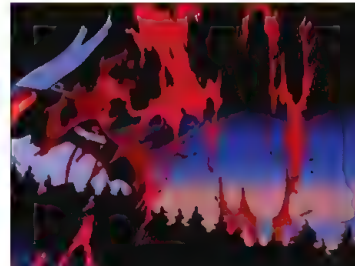
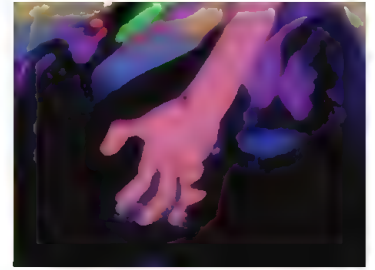
Diffusion/distribution : Dybex

Tout au long de la série, NGE affiche une structure : hommage du monstre de la semaine, chaque combat a un impact psychologique sur un des personnages. Aux alentours de l'épisode 19, la série enchaîne les révélations déroutantes, voire gênantes, lorgnant sur le trauma. Lors de sa mission précédente, le protagoniste Shinji s'est fait déposséder du contrôle de sa machine par son chef de père, Gendo. Impuissant face à la rage de son *mecha*, causée par ce contrôle à distance (*Dummy System*), Shinji a assisté à la destruction d'une *Evangelion* infectée par un Ange, soit un des monstres au dessein destructeur. Sauf que le robot géant était piloté par l'un de ses amis, qui gardera de graves séquelles. Se sentant trahi, Shinji a de nouveau fui le conflit. Dans sa grande partie, l'épisode 19 traite de ce tiraillement du héros, qui se conclut par son retour au pilotage afin de combattre Zéruel, un Ange à la puissance inédite. Malgré cette prise de responsabilité, l'affrontement est laborieux : l'Eva 01 tombe à court d'énergie et se fait arracher le bras et le plastron. Encore une fois, Shinji est impuissant, bougeant les commandes en vain...

CONNEXION INTRINSÈQUE

Après avoir supplié sa machine au point mort de bouger, Shinji voit une lumière bleue apparaître devant un fond noir. Une flamme intérieure ! Cette image soudaine interpelle le spectateur qui se rappelle l'avoir vu à de nombreuses reprises au début du générique ! Dès lors, l'Eva 01 agit de son propre chef, comme s'il avait entendu le désespoir de son pilote (un écho au premier épisode où l'Eva avait bougé sa main). Cette lumière représente un lien que nous comprendrons deux épisodes plus tard : l'Eva 01 renfermerait l'âme de la mère de Shinji. C'est pour ça que cet ado pleurnichard était prédestiné à piloter cette machine. C'est pour ça que l'Eva 01 est entré en furie dans le second épisode. C'est pour ça que Shinji a ressenti de la chaleur maternelle lorsqu'il s'est fait absorber par son ennemi dans l'épisode 16. De ce lien découle l'éveil de l'Evangelion, porté par une rage incontrôlable plus communément appelée « Berserker ». Jusqu'à la fin de l'épisode, la mise en scène se concentre sur la reprise du combat, lui-même entrecoupé par des plans des réactions des observateurs humains.





Fait unique, donc, nous ne voyons ni n'entendons plus Shinji, ce qui laisse supposer que cette colère est une extériorisation de sa frustration, et non pas seulement un *deus ex machina* dans lequel sa maman viendrait aider son rejeton qui n'arrive décidément pas à s'affirmer. Au contraire, la volonté de se battre de Shinji est grande, et elle est amplifiée par la connexion avec l'esprit de sa mère. Nous pouvons presque parler de fusion, voire de retour à l'état embryonnaire vu que le cockpit est inondé d'un fluide aux allures de liquide amiotique. Et justement, lorsque Gendo dit « ça a commencé » à la fin de la séquence, il parle du « plan de complémentarité », soit un objectif obscur dont le fer de lance est ce lien filial.

PIQUE-NIQUE BIEN ARROSÉ

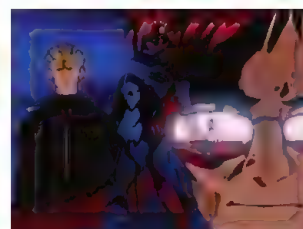
La libération de l'Eva 01 va crescendo, fascinant un public happé par la juxtaposition des révélations et de l'hyperviolence. Tout d'abord, les yeux de la machine s'allument, les « miroir de l'âme » étant la première indication graphique de l'éveil. La main violette vient alors contrer le coup de l'Ange en lui scindant ses bras tranchants, attestant ainsi qu'un niveau supérieur de force a été atteint. L'Eva 01 amène l'Ange à elle, forçant ce dernier à le coller. Ce contact est troublant, d'une part parce qu'il crée une proximité entre les deux ennemis, comme un désir, et d'autre part parce que de ce plan serré émane une pulsion destructrice rendue palpable par le tremblement de l'Eva 01. Après avoir éjecté son ennemi en lui arrachant une partie de bras, l'Eva est filmée en contre-plongée via un plan panoramique qui lui donne davantage d'ampleur, contrairement au contre-champ en plongée sur les humains, alors stupéfaits par ce qu'ils observent. En posant le morceau d'Ange sur son épaule, l'Eva

se fait pousser un bras semblable à celui d'un humain, tout comme son effroyable cri qui survient juste après. Nous sommes alors déroutés d'être face à l'humanité de ce robot qui nous a appris peu

« Nous ne voyons ni n'entendons plus Shinji, ce qui laisse supposer que cette colère est une extériorisation de sa frustration. »

avant qu'il possédait un « Koa » (cœur) ! D'une force qui dépasse l'entendement, l'Eva 01 contre une nouvelle attaque, brisant la barrière de protection (AT Field) de Zeruel tout en le blessant sévèrement. Vient alors le moment choc : l'Eva 01 se déplace à quatre pattes dans un plan large qui fait penser à du *kaiju eiga*. C'est alors qu'elle se place au-dessus de l'Ange en pleine agonie, et qu'elle se met à le manger. Le sur-cadrage des silhouettes des arbres se rapproche d'un plan documentaire, réduisant l'Eva à son état bestial, ce que confirment les inserts qui suivent. La chair sanglante de l'Ange est broyée par les dents qui se cachent derrière la carcasse violette. S'ensuit un cri qui perce le vide, comme si cette ventrée improvisée avait également permis à l'Eva de se repaître de la force de son ennemi. Et cet excès de force de lui permettre de se libérer de sa carcasse métallique.

Le magnifique plan où Gendo observe l'Eva qui se reflète dans ses lunettes montre combien c'est par son prisme que tout se déroule. La séquence se conclut sur la tête de l'Eva ensanglantée et enragée. L'adrénaline n'a pas quitté le spectateur. Dirigé par Masayuki, un fidèle compère d'Anno, cet épisode prépare à l'apothéose annoncée, tantôt graphique, tantôt psychologique. Et c'est justement Masayuki qui réalisera les épisodes finaux. •





LES ÉPISODES JUSTE APRÈS LE JAPON

ONE PIECE

TOUS LES LUNDIS - 22H

J:ONE[®]

POP CULTURE MANGA **J+1**

En exclusivité sur

CANAL & **numericable**



THE RISING OF THE SHIELD HERO

POURQUOI PAS ÊTRE MAUDIT ?

[PAR MÉKO]

Très attendue dans le *line up* des anime hivernaux, cette adaptation de *light novel* remplit ses promesses avec un *deus ex machina* bien facétieux qui s'abat d'emblée sur un héros champion du monde de la poisse. La question méritait d'être étudiée : pourquoi l'arrivée dans un monde parallèle se ferait forcément avec le tapis rouge et l'épée joyaux.

EN BREF

Si j'avais su j'aurais pas v'nu !

Titre original :

Tate no Yūsha no Nariagari

Durée : 25 x 24 min

Date de sortie : 9 janvier 2019

Auteur original : Aneko Yusagi

Réalisation : Takao Abo

Character designer :
Masahiro Suwa

Musique : Kevin Penkin

Studio : Kinema Citrus

Diffusion/distribution :
Crunchyroll

L'isekai est une mode montante qui trouve son terreau dans la foudrerie de *light novels* récents plus ou moins bien inspirés de la fantasy façon MMORPG. Si la majorité n'a pas d'autre intérêt que d'occuper les otaku, certains rivalisent d'ingéniosité pour rajouter ce petit truc en plus auquel personne n'avait pensé avant : un téléphone portable, une maman collante, ou comme ici la lose totale ! *The Rising of the Shield Hero*, tout comme *Re:Zero*, exploite à merveille l'empathie que l'on ressent face à la scoumoune accablante du héros.

L'épisode pilote de 45 minutes met immédiatement au pas le pauvre Naofumi Iwatani, neet de son état, qui se retrouve invoqué dans un isekai tout à fait conventionnel, à part que les PNJ locaux sont de parfait connards ! Ce monde, ravagé par des « vagues de calamité mensuelles » a fait venir les quatre héros de la légende par incantation. Si ses trois camarades ont eu droit aux virils arc, lance et épée, lui n'écope que d'un bête écu tout baltringue. Méprisé d'emblée, il se fait très vite piéger et accuser de viol avec une phase de *shaming public* des plus pénibles. Abandonné, ruiné, ostracisé il prend sa haine par les cornes et la transforme en énergie pure pour forger sa détermination et faire son *levelling* dans la rage et le

sang. Pour le seconder dans sa quête il va même jusqu'à acheter une jeune esclave semi-humaine afin d'attaquer, étant lui-même condamné à la défense...

ET LA MEILLEURE DÉFENSE, C'EST L'ATTAQUE

La caricature de l'intrigante ayant porté l'accusation de viol et la tension palpable avec la jeune esclave lors du premier épisode a suscité une sacrée polémique lors de sa diffusion auprès de certains critiques féministes qui y ont vu la névrose de l'auteur qui réglerait ses comptes avec des probables râteaux mal digérés. Il ne s'agit là que d'un procès d'intention ; la série justement, partant de l'infamie totale, permet au héros de prouver sa vertu et sa valeur en renversant les codes. Sans vanter quoi que ce soit d'immoral, *The Shield Hero* présente justement de vrais travers de la nature humaine, et suscite facilement des émotions fortes chez le spectateur, donnant une véritable épaisseur au titre au lieu de se contenter de montrer un joli monde rigolo avec ses dragons et son mana.

Et c'est là que pointe l'intérêt de cette série, elle exploite pour la première fois un personnage qui n'est pas du tout reconnu pour ses talents ou son exotisme par les autochtones, il est carrément haï de tous, y compris des trois autres Terriens. On ressent vraiment sa colère, on souhaite même presque une vengeance violente, sa douloureuse expérience exorcise les nôtres et on en redemande ! •



AKEMI TAKADA

La magicienne du chara design

[PROPOS RECUEILLIS PAR CLÉMENT LE DUC ET MURIEL ELE]

Nous avons eu l'occasion de nous entretenir avec l'artiste qui a signé le *character design* d'œuvres phare d'un certain âge d'or de l'animation japonaise. Son travail est étroitement lié au réalisateur Mamoru Oshii, ainsi qu'à celui de Rumiko Takahashi tout juste récompensée par le festival d'Angoulême. Mise en lumière sur celle qui a bercé par son trait toute une génération.



Akemi Takada

Quelles ont été vos influences lorsque vous étiez plus jeune qui vous ont donné envie d'être *character designer* ?

Lorsque j'étais enfant, j'étais bien entendu influencée par les mangas et les *anime* que je regardais chaque semaine. J'aimais particulièrement Shotarô Ishinomori (*Kamen Rider*) dont je copiais les dessins par milliers. Je lisais surtout du *shônen*, puis arrivée au lycée je me suis mise au *shôjo*. Plus tard, il y a eu Alphonse Mucha, illustrateur autant connu en France qu'au Japon.

Qu'est-ce qui vous attirait le plus dans les *shônen* ?

C'était le genre le plus répandu et le plus facile à suivre, que ce soit en librairie ou à la télévision. Nous lisions à mon époque beaucoup les mangas issus des éditions Kobunsha qui ont lancé les carrières d'Osamu Tezuka ou Fujiko Fujio A.

Pouvez-vous nous expliquer vos débuts de carrière ?

J'ai suivi des études d'arts graphiques à l'université d'Arts de Tama. Et là où la plupart se destinaient à une carrière de design en entreprise, moi je n'aspirais qu'à celle

d'illustratrice. Pendant cette période, je visitais chaque semaine les locaux du studio Tatsunoko qui produisait la série *Gatchaman*. Je mettais ma plus belle robe et j'offrais des gâteaux préparés par ma sœur. Un jour, les membres du studio m'ont proposé de passer un test que j'ai réussi. C'est ce qui m'a permis de débiter ma carrière.

Quels étaient donc les premiers projets sur lesquels vous avez pu travailler ?

La première série sur laquelle j'ai travaillé est *Ippatsu Kanta-kun* qui raconte l'histoire d'un garçon qui souhaite jouer au baseball malgré l'opposition de sa mère (il s'agit d'une série qui a lancé Mamoru Oshii à la réalisation, NDLR). C'est une série comique où je dessinais des personnages secondaires.

Comment en êtes-vous arrivée à travailler sur les œuvres de Rumiko Takahashi ?

Quatre ans et demi après mes débuts au studio Tatsunoko, Yûji Nunokawa, alors producteur et réalisateur, avait décidé de quitter le studio et de fonder le studio Pierrot. Il voulait adapter le manga *Urusei Yatsura* de Madame Takahashi, avec une équipe construite autour des femmes. J'avais alors le projet d'être *character designer* freelance, et travailler sur cette série télévisée m'a permis de le faire. Et c'est ainsi que j'ai quitté à mon tour le studio Tatsunoko.

Comment s'est passée du coup la collaboration avec l'auteur ?

À l'époque, la production de manga et les adaptations étaient clairement séparées. Un auteur ne pouvait pas comme aujourd'hui s'investir et donner son avis sur une production animée. C'est pourquoi j'ai eu peu d'échanges avec madame Takahashi, ou seulement à des moments précis, comme à certaines fêtes. Monsieur Nunokawa nous donnait donc des directives. Mais j'ai pu faire des choix visuels comme la couleur verte des cheveux de Lamu qui étaient multicolores sur les différentes illustrations du manga. Mon travail a été beaucoup plus libre et important sur les séries originales de *magical girl*.

Au studio Pierrot, en travaillant sur *Kimagure Orange Road*, vous êtes-vous rendu compte que vous alliez travailler sur un des personnages les plus populaires dans le monde ?



Urusei Yatsura

Ah, ça c'est une question qu'il faudrait poser à Izumi Matsumoto, l'auteur du manga original (rires).

Pensez-vous que le personnage de Madoka Ayukawa est un personnage fort, voire féministe ?

En effet, c'est une jeune fille forte, mais qui se révèle très sensible lorsqu'il s'agit d'amour.

Pourriez-vous nous parler de votre collaboration avec Mamoru Oshii, notamment la création de votre groupe de travail Headgear ?

À l'époque, j'étais amie avec Masami Yûki (le mangaka de *Patlabor*) et Yutaka Izubuchi (le *mecha designer*), ainsi que Kou Hiura (illustrateur de SF). Et on se réunissait de manière ludique pour construire des projets de manga ou d'animation. Kazunori Itô (la série des *.hack//*) nous a rejoints dans le groupe après le départ de Kou Hiura. Nous avons continué ainsi à discuter de projets à travers nos repas et voyages ensemble. Nous ne faisions que ça. C'est ainsi qu'a été créé ce groupe.

Mais nous voulions absolument réaliser ce que nous imaginions. C'est ainsi qu'un jour nous sommes allés à la rencontre des membres d'Emotion (NB : futur Bandai Visual) dont le producteur était Shin Unozawa. Il était en accord avec notre vision et nous a aidés à réaliser nos projets. À une époque où l'on ne produisait qu'un pilote ou un OAV avant de donner suite en cas de succès, nous sommes restés fermes sur nos projets. Nous étions déterminés à lancer des OAV de *Patlabor* d'emblée et nous sommes battus pour réunir des budgets pour cela.

Nous avions des rôles distincts : au *character design*, Masami Yuuki et moi-même, puis Yutaka Izubuchi au *mecha design*, Kazunori Itô au scénario. M. Oshii, avec qui j'ai travaillé sur *Lamu*, nous a rejoints à la réalisation. Nous avons décidé de mettre un nom de groupe pour

signer plus facilement nos projets. J'ai proposé et réussi à imposer Headgear car nos cerveaux fourmillaient d'idées et que c'était plus élégant que les noms militaires qu'on avait au début.

« J'AI PU FAIRE
DES CHOIX DE
COULEURS VISUELS
COMME LA
COULEUR VERTE
DES CHEVEUX
DE LAMU. »

Vous avez participé principalement à l'essor de l'animation dans les années 1980 et 1990. Que pensez-vous de l'animation actuelle ?

Je pense que dans les années 1980 et 1990, on faisait de l'animation qui parlait à tous les âges. Mais maintenant, il faut cibler selon l'âge. Je pense qu'il s'agit d'une question de rentabilité. Je pense qu'avant on pouvait s'amuser avec de l'animation destinée à tous. •

FILMOGRAPHIE SELECTIVE

- *Gathaman II* (1978)
- *Urusei Yatsura* (série télévisée en 1981, puis différents films)
- *Mahô no Tenshi Creamy Mami* (1983)
- *Kimagure Orange Road* (special en 1985, série TV en 1987, OAV, film)



Mahô no Tenshi Creamy Mami



Kimagure Orange Road



COMMENT RECONNAÎTRE UN ANIMATEUR

OUVREZ VOTRE MANUEL DE SAKUGA

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Parce qu'il n'y a pas d'animation sans animateur, le métier mérite toute l'attention du spectateur. Après avoir identifié réalisateur, compositeur et comédien, le public français commence à bien définir l'identité des *gengaman*. Voici quelques conseils pour rejoindre l'unité des enquêteurs de *frame*.

Avant de livrer des clés permettant d'identifier un animateur à l'écran, il faut s'interroger sur la pertinence de l'exercice. Il n'existe guère de différence entre l'utilité d'analyser l'intention d'un réalisateur et le style d'un animateur. Cela participe à une démarche qu'AnimeLand a toujours soutenue : c'est en comprenant qui est derrière l'écran qu'on assimilera mieux ce qu'il y a dessus. Si du chemin a été fait pour mettre un nom sur certaines scènes, les moqueries envers certains animateurs apparaissent toujours sur les réseaux sociaux (Shingo Yamashita, et Naoki Tate). Cela ne traduit pas un esprit moqueur (libre à chacun d'apprécier ou pas une expression artistique), mais un mauvais jugement.

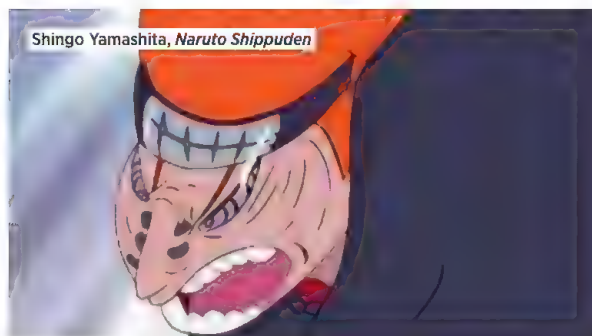
POUR RECONNAÎTRE, IL FAUT CONNAÎTRE

La première règle pour parvenir à reconnaître un animateur ou une animatrice est simple ; il faut avaler des heures d'animation pour habituer votre œil. Au Japon, l'animation connaît une certaine uniformité dans sa conception, mais chaque talent a son particularisme, et toutes les productions ne se valent pas qualitativement. Soyez attentifs à la fluidité du geste (réaliste ou exagéré), à la régularité ou non du trait. D'ordinaire, un talent au style marqué dénote du reste. Il est ainsi plus facilement identifiable. Sur les productions fleuve, du type *Dragon Ball Z* ou *One Piece*, il est facile de faire la différence entre la façon dont un élément (œil, mâchoire...) est dessiné,

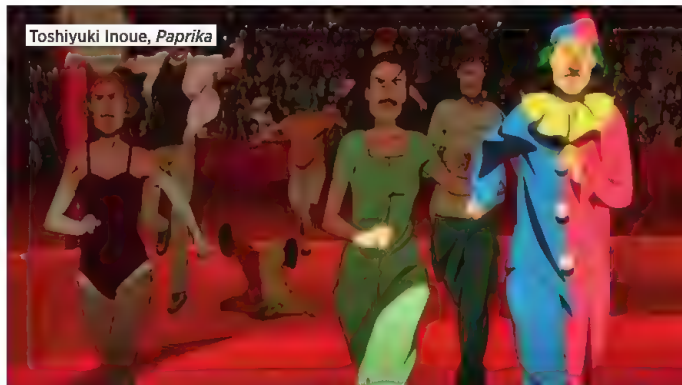
et la communauté de fans connaît leurs animateurs par cœur. Le format aide donc à multiplier l'observation d'un style. L'exercice est un peu plus difficile sur un format réduit, mais le nom du réalisateur ou du studio aide à resserrer l'étau. Deux exemples : Takeshi Koike participe souvent aux films de Mamoru Hosoda, et le studio Kyoto Animation est complété de salariés, soit des animateurs et animatrices revenant régulièrement sur les projets.

OBSERVER. APPRENDRE. VÉRIFIER.

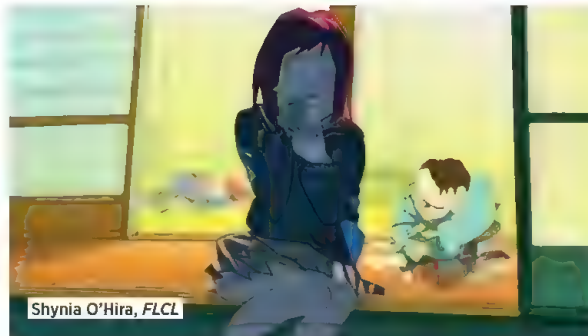
Une fois le visionnage acté (et répété), il est inévitable de passer par la case crédits. Il arrive que ces derniers soient incomplets¹ mais ils listent les artistes ayant participé. Dans cette grande vague de noms, il est vital de mémoriser les orthographes japonaises des postes nous concernant². Une rapide recherche sur le Net permet de romaniser *kanji* et *hiragana* et d'obtenir un nom. Ainsi, il faut feuilleter le CV de l'artiste, et s'amuser à trouver ses séquences se ressemblant d'une série à l'autre. Cela peut paraître laborieux, mais c'est en forgeant qu'on devient forgeron ! L'animation étant une tranche du cinéma, il existe une grande variété de rôles. Par exemple, Hideaki Anno est un animateur qui a fait des explosions sa spécialité. Ainsi, chaque animateur ou presque excelle-t-il dans un domaine. *L'acting*, le combat à l'épée, les explosions, les *mecha*, les décors ou même la



Shingo Yamashita, *Naruto Shippuden*



Toshiyuki Inoue, *Paprika*

Toshiyuki Inoue, *Blood the last vampire*Hiroyuki Imaishi, *Une femme nommée Fujiko Mine*Shynia O'Hira, *FLCL*

cuisson des aliments sont des rubriques dans lesquelles certains sont plus à l'aise que d'autres. Évidemment, des contre-exemples existent, à commencer par les maîtres Toshiyuki Inoue ou Yasuo Ôtsuka, capables de faire bouger tout ce qu'ils touchent. Néanmoins, ces spécificités amènent à donner une unicité dans le dessin puisque chacun donne une forme différente à une même chose. Pour s'en convaincre, regardez les débris dessinés par Yutaka Nakamura (image H, on parle même de Yutapon Cube). Gardez à l'esprit que reconnaître un animateur passe aussi et surtout par une bonne connaissance de son *timing*, à savoir, le rythme de son animation. Cela se mesure telle une nuance, mais il y a plein de petites mimiques propres à chaque animateur. Quand certaines stars de l'animation redéfinissent complètement le storyboard qui était prévu, elles laissent entrevoir des plans qui sont autant de signatures.

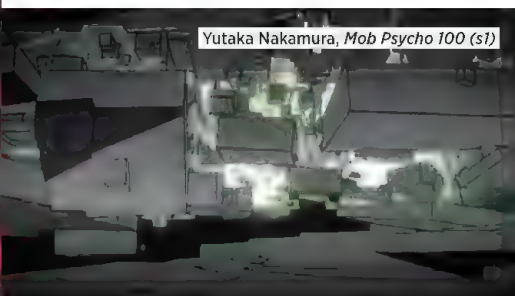
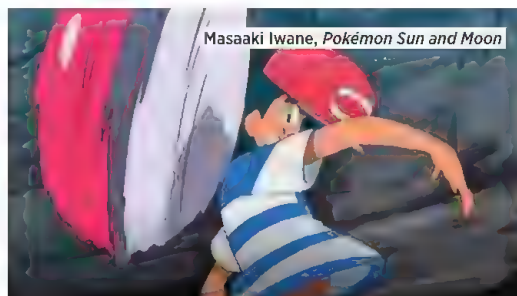
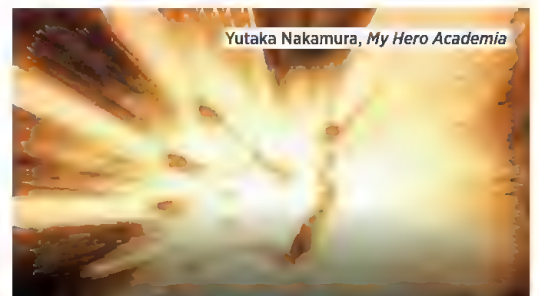
LES OUTILS POUR VOUS AIDER

L'un des outils les plus importants de la recherche est un site internet du nom de *sakugabooru*. Cette plateforme non officielle et nourrie par des fans est une véritable banque de données découpant chaque séquence. Il suffit de taper un nom d'artiste pour voir ses travaux. Il faut savoir que les professionnels – animateurs et producteurs japonais – utilisent cette plateforme pour faire du repérage ou même venir confirmer/infirmar les crédits. En cliquant sur un *tag* (*background animation*, le nom d'une série...), apparaît alors toute une liste d'animations rattachées. C'est une excellente manière de se familiariser avec les artistes et d'assimiler les termes techniques (*smears effect* image I, *impact frame* J). De nos jours, et grâce aux réseaux sociaux, les animateurs sont de plus en plus accessibles, surtout pour nous, Occidentaux. Il est donc tout à fait possible de les interpeller ou de les contacter pour vérifier si telle séquence est bien la leur. Une attention

qui est souvent appréciée.

Pour conclure, il faut également prendre en considération la notion de legs. La nouvelle génération d'animateurs continue de profiter de l'héritage de la précédente (ou de l'actuelle) pour apprendre et forger son propre style. Voilà pourquoi on parle d'Obari Punch (un coup de poing façon Masami Obari) ou d'Itano Circus (une flopée de missiles suivant une cible, signée Ichiro Itano). Il n'est donc pas rare de voir des emprunts, ou des influences, brouillant un peu les pistes de réflexion. Mais l'expertise fait partie du charme de la recherche. À vous de tenter l'aventure. •

1. Les crédits du générique de fin ne sont pas toujours fiables. Le site officiel – ou les réseaux sociaux rattachés – de l'*anime* est une autre source à prendre en compte.
2. Storyboarder 絵コンテ – directeur d'animation 総作画監督 – animateur clé 原画

Yutaka Nakamura, *Mob Psycho 100 (s1)*Masaaki Iwane, *Pokémon Sun and Moon*Yutaka Nakamura, *My Hero Academia*



MAÏK DARAH

IMAGINATION ET SINCÉRITÉ

[PAR FANTIN BENEDETTI]

Maïk Darah est une comédienne très active dans le milieu du doublage puisqu'elle prête sa voix notamment à Whoopi Goldberg, Angela Bassett ou Courteney Cox. Lors du festival Voix d'Étoiles et à l'occasion de sa récente participation à *Black Clover*, nous avons échangé autour de sa carrière également très fournie dans l'animation.



Maïk Darah

VOXOGRAPHIE SÉLECTIVE

1981

Rox et Rouky : Rox enfant

1984

Les Entrecats : Cléo

1987

Nicky Larson : Mimi

1988

Le Petit Dinosaur et la Vallée des Merveilles : mère de Petit-Pied

1993

Bambi : mère de Bambi (3^e doublage)

1994

Le Roi lion : Shenzi

1999

Les Griffin : Lois Griffin

2005

American Dad ! : Francine Smith

2008

Death Note : Rem

2019

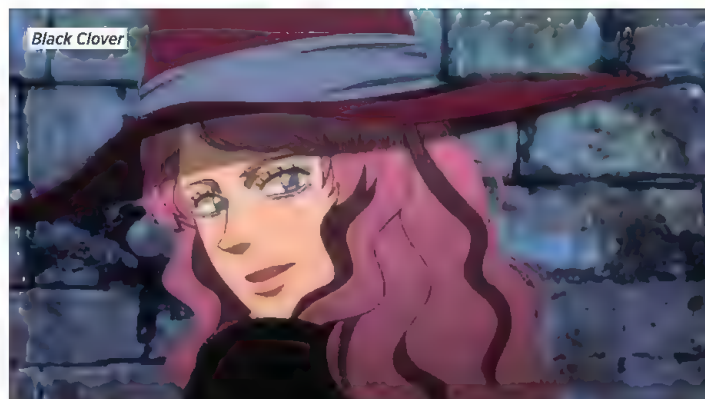
Black Clover : Vanessa Enoteca

Quelle est la différence particulière entre doubler sur un support d'animation et doubler des acteurs en chair et en os ?

Sur les deux supports, il faut tout d'abord être comédien. Cependant l'animation laisse, selon ma propre expérience, plus libre cours à l'imagination, à la création. Quand on joue une fleur qui parle par exemple, il faut penser bien sûr au personnage mais il nous manque des références, à la différence d'une actrice où l'on peut voir réellement ses expressions et son regard.

Un de vos personnages marquants dans l'animation qu'on vous rappelle beaucoup est celui de Shenzi dans *Le Roi lion*, personnage incarné par Whoopi Goldberg qui lui prête sa voix en VO. Aviez-vous justement essayé de travailler directement sur le personnage ou à l'inverse, êtes-vous restée fidèle à la comédienne américaine ?

Cela aurait pu être n'importe qui d'autre, je serais resté fidèle à la VO. Je ne sais même pas si, sans l'avoir su, j'aurais reconnu Whoopi, car en VO, elle a beaucoup composé. Je crois me souvenir que les Américains ont fait des essais sans moi en premier lieu car j'étais en tournée théâtrale mais ils ont refusé tous les essais présentés. De retour à Paris, j'ai pu participer à la deuxième session d'essais et finalement : Alléluia ! Je suis très contente d'avoir pu interpréter Shenzi mais cela aurait bien pu être quelqu'un d'autre finalement. Parfois le destin est sympa !



Vous avez fait le doublage de la mère de Petit-Pied dans *Le Petit Dinosaur*. Le film a été redoublé pour des raisons de continuité mais votre personnage n'étant pas concerné, nous avons été surpris de votre absence. Avait-elle une raison particulière ?

Je n'étais absolument pas au courant de ce redoublage, je ne crois pas que j'étais indisponible, je pense qu'on ne m'a simplement pas contactée. Mais je n'en tire aucune aigreur. Plus tard, j'ai doublé la grand-mère de Petit-Pied dans une des suites, ce qui est assez amusant.

Vous faisiez quelques voix d'enfants dans d'autres films d'animation comme Rox enfant dans *Rox & Rouky*. Mais c'est plus rare aujourd'hui. Y a-t-il une raison particulière ?

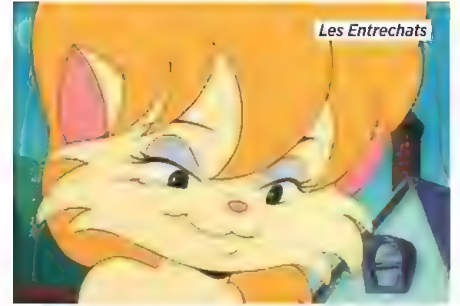
On ne fait plus appel à moi pour cela, et je pense qu'il y a, à l'heure actuelle, des comédiennes plus douées dans ce registre. Puis désormais, je prends de l'âge, tout comme ma voix. Je prenais beaucoup de plaisir à doubler des petits garçons ou des petites filles mais voilà, je suis passée aux générations au-dessus.

Y a-t-il d'autres personnages dans l'animation qui vous ont marquée ?

J'ai adoré doubler la mère de Bambi et c'est aussi un personnage qu'on me rappelle beaucoup !



Rox et Rouky



Les Entrechats



Le Petit Dinosaur

Dans le domaine de l'animation japonaise, vous avez prêté votre voix à Rem dans *Death Note* qui est un personnage assez monstrueux. Comment appréhendez-vous ce type de doublage ?

C'était une expérience très intéressante puisque ce n'est pas un personnage humain et que ce personnage n'existe pas dans le monde réel. C'est la magie du doublage. Le spectateur arrive totalement à oublier ce fait. Dans ce cas-là, il faut aller à fond dans le personnage et celui-là, je m'en souviens comme ayant une voix extrêmement grave en VO, ce qui n'est pas simple à tenir sur toute la série. Il y a des petites aventures dans la vie, et celle-là en fait partie.

Vous êtes également directrice artistique, on vous connaît surtout pour avoir dirigé la VF des *Super Nanas*. Quels souvenirs reprenez-vous de ce doublage ?

La direction d'animation est particulière aussi. En fait, dans ce domaine, il faut vraiment y aller à fond. Il faut être très sincère mais vraiment tout donner dans un laps de temps très court. On ne peut pas se reposer dans cet exercice. J'ai également dirigé en animation la série *Dumb & Dumber* avec notamment Thierry Ragueneau et Dominique Collignon-Maurin.

Nos deux derniers portraits de voix chez AnimeLand ont été consacrés à Alan Aubert-Carlin et Jessica Barrier, deux comédiens qui ont commencé le doublage sous votre direction. En tant que directrice artistique, est-ce important pour vous de proposer une certaine nouveauté dans les castings ?

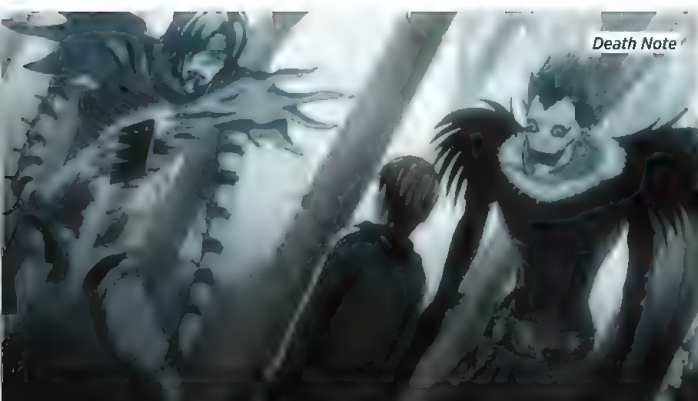
Je ne cherche pas spécialement à dénicher de nouvelles voix, mais quand j'ai en face de moi un comédien ou une comédienne qui dégage quelque chose de fort, quel que soit le degré d'émotion, j'aime beaucoup leur donner une chance de débiter dans ce milieu. Moi aussi, j'ai débuté

« Doubler Rem est une expérience très intéressante puisque ce personnage n'existe pas dans le monde réel. C'est la magie du doublage. »

comme cela car c'est une amie comédienne qui m'a dit de venir sur un plateau alors que je tournais et jouais au théâtre. Jessica et Alan sont deux comédiens qui ont beaucoup de talent et comme c'est un milieu où il est assez difficile d'entrer, si je peux aider quelqu'un, je le fais avec plaisir.

Avez-vous une actualité, que cela soit dans le doublage ou ailleurs ?

Actuellement, j'ai pas mal de séries en doublage qui sont prolongées pour des saisons supplémentaires. En tant que chanteuse, j'ai deux clips disponibles sur YouTube : « *Petite clandestine* » que j'ai co-écrit avec Julie Laforet et « *La Femme aux mille visages* » qu'elle m'a écrite et composée et qui fait « un peu » écho à mon travail en doublage. Donc il faut aller les voir, et qu'il y ait plein de vues (rires). •



Death Note

Remerciements à Maïk Darah pour son temps ainsi qu'à Delphine Benjamoile et toute l'organisation de Voix D'Étoiles



DRAGON BALL SUPER LA BANDE-SON DU POUVOIR

[PAR CLÉMENT LE DUC]

Profitons du dossier consacré à la suite du bulldozer d'Akira Toriyama pour parler de sa nouvelle bande-son télévisée. Difficile d'atteindre la magnificence de la série originale. Et pourtant nous n'avons pas affaire à n'importe qui. Tendez donc vos oreilles de Namek !

Il existe à ce jour deux albums dédiés à la série télévisée narrant les nouvelles aventures de Goku. Chacun des CD est composé de deux disques très complets. Même si nous retrouvons quelques génériques en version courte comme *Chouzetsu Dynamic !* et *Genkai Toppa x Survivor*, les deux volumes Original Soundtrack se consacrent essentiellement aux musiques composées par Norihito Sumitomo qui a œuvré notamment sur les trois derniers films, *Battle of Gods*, *La Résurrection de F* et *Broly*.

PAWAAA

Sumitomo est un compositeur qui a fait ses classes notamment dans la création de musique pour *drama*. Saxophoniste et claviériste de génie, il est capable

de composer des morceaux aux styles très variés. Il s'adonne tantôt à des notes très jazzy et funky et d'autres fois, il préfère des tons plus électriques voire carrément électro, flirtant même avec la *dream music*. Et c'est particulièrement ce qu'on peut lui reprocher. Si ses musiques remplissent parfaitement leur rôle d'ambiance afin de soutenir l'action de la série, elles peuvent parfois manquer d'identité. En effet, beaucoup de morceaux pourraient être liés à n'importe quel jeu vidéo *Dragon Ball* qu'on oublie très rapidement. En revanche, Sumitomo est bien meilleur lorsqu'il travaille sur des partitions plus empreintes d'émotion comme *Zanpai* ou de tension comme *Hisshi no Kuwagate*. Il donne même parfois une certaine grandeur hollywoodienne et lorgne un peu le style de James Horner. Sumitomo est particulièrement à l'aise lorsqu'il s'agit de reprendre magistralement les variations orchestrales des génériques. Ce sont ces musiques que l'on retient facilement. L'intégralité des compositions sont présentes, dont *Saigo no Shitô* (le dernier combat mortel), la célèbre musique qui annonce l'éveil à l'Ultra Instinct.

ULTRA-CHANSONS

Dragon Ball Super a été doté de (trop ?) nombreux génériques, qui siéent plus ou moins avec l'énergie de la série. Heureusement, toutes les chansons ont été compilées dans l'album *Super Theme Song Collection*. Mention spéciale à la chanson *Kyûkyoku no Battle* interprétée par Akira Kushida (spécialiste du générique *tokusatsu*), qui donne une patate *nekketsu* monstrueuse malgré un style qui pourrait dater avec ses répétitions typiques des années 1970. Elle illustre les dernières scènes de combat du « Tournoi du pouvoir » et surtout la pleine utilisation de l'Ultra Instinct.

En définitive, Sumitomo souffre *a fortiori* de la comparaison avec le travail de Shunsuke Kikuchi qui a su imprégner sa patte pendant des décennies. Les touches sino-légendaires du roi des singes ont marqué leur temps, mais la BO de *Dragon Ball Super* est plus actuelle et ouvre définitivement une nouvelle ère. •





CITY HUNTER ET LA MUSIQUE NOUS PASSIONNE

[PAR **CLÉMENT LE DUC**]

Le manga de Tsukasa Hôjô fête ses 30 ans, et il est mis à l'honneur avec deux nouvelles adaptations cinématographiques. Malgré leurs différences, tous deux utilisent une identité commune : la musique. Mettons celle-ci dans notre viseur.

Une série culte, ça se regarde, ça s'adore, ça se vit et bien évidemment ça s'écoute ! Pour poser nos pas dans l'action de *City Hunter*, il est important d'introduire les compositeurs.

FOOTSTEPS

Si Ryôichi Kuniyoshi a composé des morceaux particulièrement célèbres comme *The Ballad of Silver Bullet*, *Blood on the Moon* et *Midnight Lighting* à l'ambiance polar/jazzy, c'est finalement le travail de Tatsumi Yanô qui a marqué la série. En effet, il a travaillé sur la totalité des œuvres se rapportant au célèbre nettoyeur de Shinjuku, à l'exception du dernier film où il est

remplacé par Taku Iwasaki (*Kenshin Tsuioku hen, Read or Die*). Tatsumi Yanô a composé des morceaux plutôt éclectiques. S'il a su manifester les côtés sombres du manga, il a également composé des musiques plus paisibles et mélancoliques. Mais Hôjô a aussi créé un personnage loufoque en la personne de Ryô Saeba, qui ne se tient plus devant une jolie femme au risque de se prendre une massue gigantesque sur la tête. Tatsumi Yanô a ainsi exploité les facettes légères du dragueur invétéré et propose des morceaux très joyeux en sus de la classe que nous inspire le personnage lors de ses exploits.

CITY POP

Mais la bande originale de *City Hunter* est surtout marquée par les chansons qui la composent. *Want your love* et *Footsteps*, interprétées par Momoko Kitadai, ont dû mal à être dissociées de l'action de la série, au point même que l'une d'elles est présente dans *Nicky Larson et le parfum de Cupidon*. Les génériques interprétés par les stars de l'époque sont une parfaite illustration des années City Pop, mélange de jazz et de synthpop. Le morceau symbole de *City Hunter* reste certainement *Get Wild* interprété par TM Network. Il a traversé le temps et connu maints remixes, et continue d'être utilisé pour la promotion du nouveau film. Même si nous n'avons que les premières notes en fin d'épisodes, il est devenu suffisamment mythique et fait aujourd'hui partie des standards des génériques d'anime datant des années 1980.

Pour les 30 ans de la série, la majorité des *soundtracks* sont réédités au Japon à des prix accessibles. Sinon il est conseillé d'acquérir les *Dramatic Masters* (où vous pourrez entendre les *seiyuu* de Ryo et Kaori en *drama* et au chant), ainsi que les *Sound Collection XYZ* (beaucoup plus rares) qui couvrent la majorité de la bande-son (quelques compositions n'ont jamais été éditées). Un *Vocal Collection* est également sorti en février 2019. •



26^e GRAND PRIX ANIMELAND

[PAR STEVE NAUMANN]

Créés en 1994, les Grand Prix AnimeLand ont permis de connaître les titres préférés des lecteurs de notre magazine. Les résultats de cette année sont particulièrement de haut niveau avec un nombre de votants largement en hausse par rapport à l'année dernière. Les fans de manga et d'animation réussissent plus que jamais à se faire entendre. Pour rappel, nous n'avons gardé que les œuvres de 2018 (ou de fin 2017 sorties trop tard pour apparaître parmi les lauréats de l'année dernière). N'hésitez pas à comparer vos votes avec ceux de la rédaction que l'on peut lire dans le *Hors-Série Manga 2018*. Bravo aux gagnants et merci à tous pour votre participation.

Meilleur anime

1. *Devilman Crybaby* - Netflix
2. *Radiant* - Crunchyroll, ADN
3. *Banana Fish* - Amazon Video
4. *Moi quand je me réincarne en slime* - Crunchyroll
5. *JoJo's Bizarre Adventure : Golden Wind* - Crunchyroll, ADN



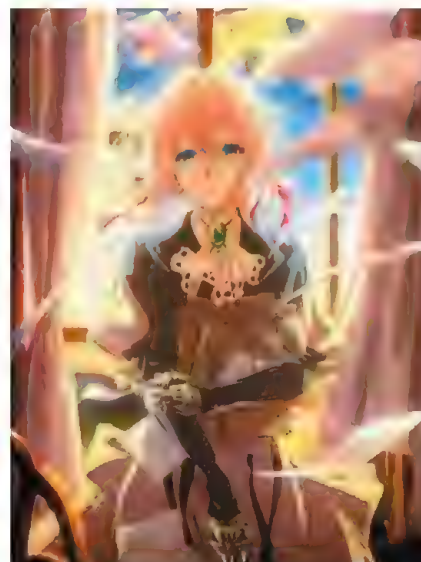
Meilleure série internationale

1. *Vermin* - Bobbypills
2. *Voltron, le défenseur légendaire* Saison 7 et 8 - Dreamworks/Netflix
3. *Wakfu* Saison 3 - Ankama
4. *Miraculous* Saison 2 - TFI/Zagtoon
5. *Star Wars Rebels* Saison 4 - Disney



Meilleur générique

1. *Sincerely* - Violet Evergarden
2. *Bite* - Megalobox
3. *Rightfully* - Goblin Slayer
4. *Adamas* - Sword Art Online Alicization
5. *Devilman no Uta* - Devilman Crybaby



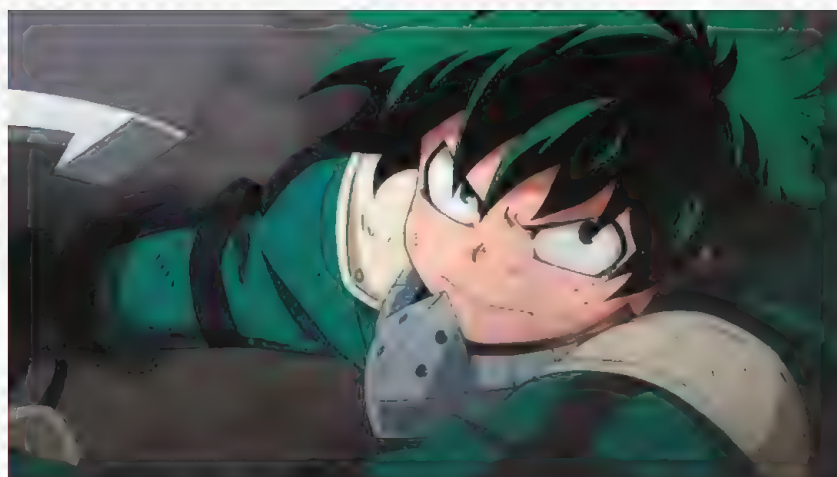
Meilleur film japonais

1. *Silent Voice* - Art House
2. *Mirai, ma petite sœur* - Wild Bunch/@Anime
3. *Mary et la fleur de la sorcière* - MK2/Diaphana
4. *My Hero Academia Two Heroes* - CGR Events
5. *Maquia* - @Anime



Meilleur personnage

1. Izuku (*My Hero Academia*)
2. Akira (*Devilman Crybaby*)
3. Kun (*Mirai, ma petite sœur*)
4. Ash Linx (*Banana Fish*)
5. Asta (*Black Clover*)

**Meilleur shōnen**

1. *The Promised Neverland* - Kazé Manga
2. *Dr. Stone* - Glénat
3. *Black Torch* - Ki-oon
4. *Kingdom* - Meian
5. *Beyond the Clouds* - Ki-oon

**Meilleur shōjo**

1. *Otaku Otaku* - Kana
2. *Banale à tout prix* - Kana
3. *Toi ma belle étoile* - nobi nobi !
4. *Card Captor Sakura Clear Cards* - Pika
5. *Love baka* - Kurokawa

**Meilleur seinen**

1. *L'Atelier des Sorciers* - Pika
2. *Centaures* - Glénat
3. *Made in Abyss* - Ototo
4. *Origin* - Pika
5. *Happiness* - Ki-oon

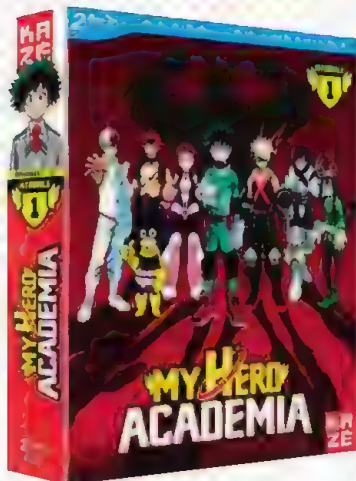
**Meilleur traduction/adaptation/
fabrication française**

1. *Les Montagnes Hallucinées* - Ki-oon
2. *Ranma ½* - Glénat
3. *Kingdom* - Meian
4. *Le Signe des rêves* - Futuropolis
5. *L'Atelier des Sorciers* - Pika



Meilleur doublage

1. My Hero Academia
2. Jojo's Bizarre Adventure Saison 1
3. Violet Evergarden
4. Food Wars
5. Silent Voice



Meilleur one-shot

1. Errances d'Emanon - Ki-oon
2. Our Summer Love - Delcourt-Tonkam
3. Un petit coin de bonheur - Akata
4. Sunny Sunny Ann - Pika
5. Solitude d'un autre genre - Pika



Meilleur yaoi

1. Yes my destiny - IDP-BL
2. Le théâtre des fleurs - Taifu Comics
3. Un oisillon sur le rivage - IDP-BL
4. Jackass ! - Taifu Comics
5. Coyote - IDP-BL



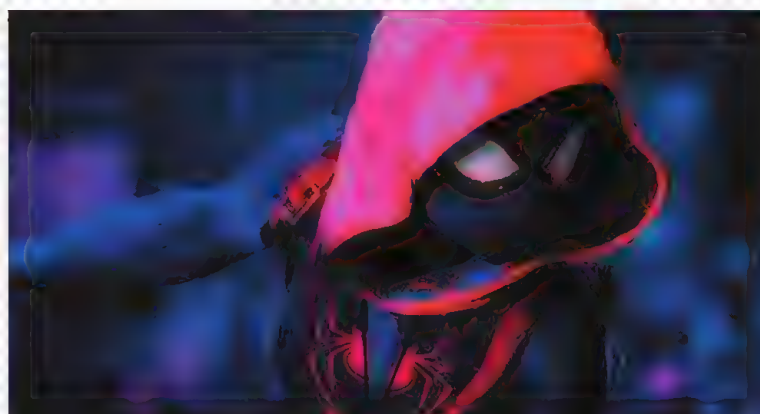
Meilleur manga international

1. Talli, fille de la Lune - Ankama
2. Goldfish - nobi nobi !
3. Mortician - Glénat
4. Horion - Glénat
5. Deep Scar - H2T



Meilleur film international

1. Spider-Man : New Generation - Sony
2. L'île aux chiens - Fox
3. Les Indestructibles 2 - Pixar
4. Mutafukaz - Ankama
5. Flavor of Youth - Haoliners/CoMixWave/Netflix



MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

La mangathèque est une sélection des nouveaux titres reçus et à paraître dans les prochains mois qui ont le plus marqué la rédaction d'AnimeLand. Retrouvez les autres sorties en fin de rubrique.

[Rubrique réalisée par **Stéphanie Ah-Fa**, **Agnès André**, **Maxime Bender**, **Pa Ming Chiu**, **Bruno de la Cruz**, **Jérémie Goubier**, **Joan Lainé**, **Guillaume Lasvigne**, **Clément Le Duc**, **Emma Mahoudeau-Deleva**, **Méko**, **Midori**, **Steve Naumann** et **Sven Pollon**]



MANGA FOCUS **SEINEN**

JOURNAL D'UNE VIE TRANQUILLE

Âgé de 80 ans, Testsuya Chiba range ses plumes et son encre. Il est temps pour lui de prendre sa retraite et de profiter de ses jours paisibles. C'était compter sans son éditeur, qui ne cesse de lui demander de reprendre une nouvelle série. Maître Chiba ne peut décemment laisser ses lecteurs.

Titre original :

Himemosu no Iai Nikki

Auteur : Testsuya Chiba

Nombre de tomes :

1 (série en cours)

Prépublication :

Big Comic

Éditeur : Vega

Genre : souvenirs de maître

Prix : 11 €

Voici ce que racontent les premières pages de *Journal d'une vie tranquille*. Testsuya Chiba refuse dans un premier temps de reprendre les crayons, mais on lui dit que Shigeru Mizuki a continué à dessiner afin de raconter sa vie en petites histoires de quatre pages. Et pourquoi ne pas faire pareil ? Et la première anecdote qu'il met en images n'est autre que le dessinateur d'*Ashita no Joe* face à la mort, justement, de Mizuki. Il l'avait croisé il n'y a pas si longtemps. Mizuki chantait les louanges de la paresse. Peu à peu, on découvre la petite histoire de Chiba dans ses dernières années de star du manga, comment il doit accepter sa vieillesse et surtout comment il monte, avec les plus grands artistes de sa génération, un club de golf, pour ne pas mourir jeune comme Tezuka. C'est l'occasion de croiser des

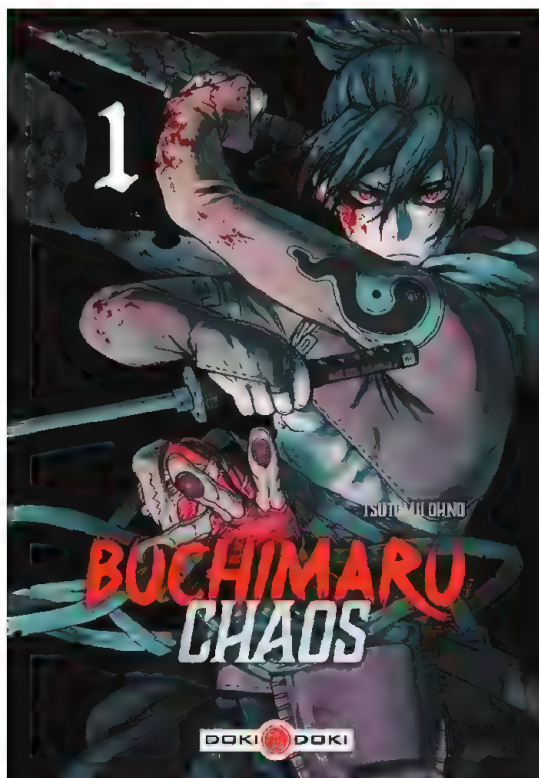
grands noms, de Takao Saitô à Fujiko Fujio A, en passant par Shôtarô Ishinomori, Leiji Matsumoto ou même Moto Hagio.

UN PARALLÈLE AVEC L'ACTUALITÉ

Mais l'histoire la plus passionnante de ce premier volume est l'enfance de Testsuya Chiba. Pendant la Seconde Guerre mondiale, il vivait, avec ses parents et ses frères, en Chine, comme cinq millions de Japonais. Et lors de la fin de la guerre, les Chinois ont chassé ces envahisseurs. C'est ainsi que des millions de réfugiés japonais se sont retrouvés sur les routes afin de regagner leur pays ; une grande partie ont péri lors de leur voyage. C'est une histoire que nous connaissons peu en

France et que nous découvrons avec effroi dans ce recueil. Mais Testsuya Chiba ne manque jamais d'humour et de passion, même quand il parle de moments tragiques. On comprend mieux comment il a réussi à mettre en scène l'une des morts les plus spectaculaires de l'histoire du manga. Petit détail important : l'ouvrage est entièrement en couleur et les planches sont parfois agrémentées de vraies photos. On entre ainsi totalement dans l'album de sa vie. Il y a de quoi espérer qu'il continue encore longtemps à tenir ce journal pendant sa retraite si paisible. S.N.





SEINEN

BUCHIMARU CHAOS

Auteur : Tsutomu Ohno

Nombre de tomes : 3 (série terminée)

Éditeur : Doki-Doki - **Sortie :** 3 avril 2019

Prix : 7,50 € - **Genre :** dessinateur tueur

Disons clairement les choses : le dessinateur Tsutomu Ohno est un tueur du crayon ! Doki-Doki, fidèle à sa politique des récits courts, dégage avec *Buchimaru Chaos* un titre de *fantasy* violent, à mi-chemin entre le jeu *Onimusha*, une nature dévorante façon *Princesse Mononoké* et un bestiaire démoniaque digne de Katsuya Terada. Le manga n'invente absolument rien dans le fond (personnages déjà vus des dizaines de fois) mais les planches sont d'un tel niveau technique que ça en devient secondaire. Pour poursuivre le nettoyage de rétine, la visite du compte Twitter du *mangaka* (@oonototomu) est chaudement recommandée ! Seulement 3 tomes ? Tristesse. B.D.L.C

SEINEN

SOLANIN

Auteur : Shiro Amano

Nombre de tomes : 1 (série terminée)

Éditeur : Kana - **Sortie :** 15 avril 2019

Prix : 10,90 € - **Genre :** film d'animation



Un manga qui se lit comme un film, c'est ce que Shiro Amano a voulu faire avec *Solatin*. Une histoire d'amour simple et douce, qui se déroule sur une île déserte. Le manga est divisé en chapitres courts, ce qui donne l'impression d'être dans un film d'animation. La qualité du dessin est remarquable, avec des couleurs vives et des détails soignés. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression.

Le manga *Solatin* est une œuvre d'art à part entière. Shiro Amano a réussi à créer une atmosphère unique et à raconter une histoire touchante. Le manga est une véritable découverte pour les amateurs de manga. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression. La qualité du dessin est remarquable, avec des couleurs vives et des détails soignés. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression.

SEINEN

JE SUIS NÉE DANS UN VILLAGE COMMUNAUTAIRE

Auteur : Kyo Takada - **Nombre de tomes :** 1 (série terminée)

Éditeur : Kana - **Sortie :** 15 avril 2019

Prix : 10,90 € - **Genre :** film d'animation



Un manga qui se lit comme un film, c'est ce que Kyo Takada a voulu faire avec *Je suis née dans un village communautaire*. Une histoire d'amour simple et douce, qui se déroule dans un village communautaire. Le manga est divisé en chapitres courts, ce qui donne l'impression d'être dans un film d'animation. La qualité du dessin est remarquable, avec des couleurs vives et des détails soignés. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression.

Le manga *Je suis née dans un village communautaire* est une œuvre d'art à part entière. Kyo Takada a réussi à créer une atmosphère unique et à raconter une histoire touchante. Le manga est une véritable découverte pour les amateurs de manga. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression. La qualité du dessin est remarquable, avec des couleurs vives et des détails soignés. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression.

SEINEN

SOUVENIRS DE LA MER ASSOUPPIE

Auteur : Shiro Amano

Nombre de tomes : 1 (série terminée)

Éditeur : Kana - **Sortie :** 15 avril 2019

Prix : 10,90 € - **Genre :** film d'animation



Un manga qui se lit comme un film, c'est ce que Shiro Amano a voulu faire avec *Souvenirs de la mer assoupie*. Une histoire d'amour simple et douce, qui se déroule sur une île déserte. Le manga est divisé en chapitres courts, ce qui donne l'impression d'être dans un film d'animation. La qualité du dessin est remarquable, avec des couleurs vives et des détails soignés. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression.

Le manga *Souvenirs de la mer assoupie* est une œuvre d'art à part entière. Shiro Amano a réussi à créer une atmosphère unique et à raconter une histoire touchante. Le manga est une véritable découverte pour les amateurs de manga. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression. La qualité du dessin est remarquable, avec des couleurs vives et des détails soignés. C'est un manga qui se lit facilement et qui laisse une bonne impression.



SEINEN

UN SHIBA EN PLUS !

Auteur : Mayumi Muroyama

Nombre de tomes : one-shot

Éditeur : Soleil - **Sortie :** 6 mars 2019

Prix : 6,99 € - **Genre :** comédie canine

Shibako est une chienne qui vit dans une animalerie et que personne n'adopte à cause de son physique disgracieux. Jusqu'au jour où elle est offerte en cadeau à la vieille et aigrie Hina Saotome qui adopte Tarô, un plus jeune shiba. S'enchaînent donc des petites histoires autour du trio. Malgré sa soi-disant laideur, Shibako arrive à conquérir le cœur de sa nouvelle maîtresse et de son entourage, grâce à son bon caractère et sa sagesse. Le trait léger de Mayumi Muroyama convient parfaitement à cette fraîche ambiance. C'est une petite fable sur l'amour entre maître et animaux qui amènera un petit peu de printemps dans votre âme. C.L.



SEINEN

QUENOTTE ET LE MONDE FANTASTIQUE

Auteur : Ryô Hirano - **Nombre de tomes :** 1 (en cours)

Éditeur : Casterman - **Sortie :** 27 février 2019

Prix : 23,95 € - **Genre :** voyage initiatique

Attention ovni ! Pour son premier manga, Ryô Hirano nous offre une œuvre s'arrachissant avec aisance des normes graphiques et narratives de la bande dessinée japonaise. *Quenotte et le monde fantastique* s'impose comme le récit survolté d'un périple entre deux amis : Biko et Quenotte. Cette fresque fantastique aux allures de voyage initiatique marque par son ton pop et ses couleurs pétillantes qui l'accompagnent tout du long. Il se ressent un agréable parfum de décontraction dans ce manga quand bien même les enjeux sont grandissants, ce qui a tendance à rendre cette expédition agréable à suivre. J.L.



SHÔJO

DUELLISTES, KNIGHT OF FLOWER

Auteure : Mai Nishikata

Nombre de tomes : 5 (série terminée)

Éditeur : Akata - **Sortie :** 14 mars 2019

Prix : 6,99 € - **Genre :** chevalier servant

Nous retrouvons avec beaucoup de plaisir Mai Nishikata dans ce *shôjo* au doux parfum de noblesse. Étudiant au sein d'une académie très réputée, Ran, Premier Chevalier dévoué au service de l'héritière d'une famille très influente, doit faire face à de nombreux rivaux prêts à tout pour le vaincre. Le graphisme est envoûtant, au service d'une quête identitaire dans un milieu trop cloisonné pour l'épanouissement de ces adolescents. Personnages élégants, galants, le charme opère des les premières pages. De nombreuses qualités qui ne sont pas sans rappeler *GAME*, entre nos corps de la même auteure, également aux éditions Akata. J.G.



JOSEI

GLOBULE, UNE VIE DE JEUNE LAPIN

Auteure : Mamemoyashi - **Nombre de tomes :** one-shot

Éditeur : Soleil - **Sortie :** 6 mars 2019

Prix : 6,99 € - **Genre :** trop craquant !

La lapine aux yeux globuleux signe son grand retour aux éditions Soleil. Cette fois-ci, on découvre les premiers jours de Globule aux côtés de son maître Mamemoyashi. Le jeune homme, inexpérimenté avec les lapins, apprend à vivre avec l'animal aux longues oreilles. Celle-ci ne perd pas une minute pour lui en faire voir de toutes les couleurs à travers des situations très cocasses. L'auteur nous montre que l'image qu'on a du lapin (un être calme, mignon, qui aime les carottes) n'est pas représentative de la réalité. Ce titre est à la fois simple et drôle, si bien qu'à la fin du tome on n'a qu'une seule envie : adopter Globule. A.A.



Qui n'a jamais rêvé de vivre les aventures de son héros préféré ? Eh bien, c'est ce qui arrive à Kaori, célibataire de 40 ans dont la vie monotone bascule lorsqu'un malheureux (?) accident la transporte dans son manga fétiche : *City Hunter*. Elle erre dans un monde pas si inconnu qui lui permet de côtoyer ceux qui lui ont permis de supporter les difficultés de la vie réelle. Elle revit donc les chapitres de la vie de Ryô Saeba, avec le défi de ne pas bousculer le cours des choses. Sokura Nishiki nous gâte d'une aventure qu'on souhaite tous secrètement vivre, le tout avec un trait quasi semblable à celui de Tsukasa Hôjô, qui supervise. C.L.





32



SEINEN

ADIEU MON UTERUS...

Auteurs : YUKI OKADA

Nombre de tomes : 1 (à paraître)

Éditeur : Glénat / Sankyô / La Librairie Asiatique / Pika / Kana

Genre : science-fiction, romance, fantasy

C'est une histoire d'amour entre deux êtres qui se sont rencontrés dans un monde où les humains sont considérés comme des animaux. Les humains sont considérés comme des animaux et les animaux sont considérés comme des humains. C'est une histoire d'amour entre deux êtres qui se sont rencontrés dans un monde où les humains sont considérés comme des animaux et les animaux sont considérés comme des humains.

Cette édition de la librairie Asiatique comprend un ex-libris et un poster A2 (en précommande fin mars) de Meian qui ressort les meilleurs titres de feu Bookan. Méo



SEINEN

GRINEURS

Auteurs : YUKI OKADA

Nombre de tomes : 1 (à paraître)

Éditeur : Glénat

Genre : science-fiction, romance, fantasy

Pika / Kana

Genre : science-fiction, romance, fantasy

Cette édition de la librairie Asiatique comprend un ex-libris et un poster A2 (en précommande fin mars) de Meian qui ressort les meilleurs titres de feu Bookan. Méo



SHOJO

SHINE

Auteurs : CHIYUKI FUJITO

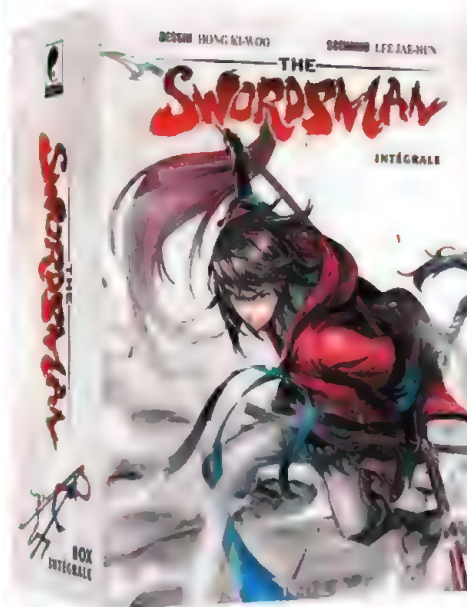
Nombre de tomes : 1 (à paraître)

Éditeur : Glénat / Sankyô / La Librairie Asiatique / Pika / Kana

Genre : science-fiction, romance, fantasy

C'est une histoire d'amour entre deux êtres qui se sont rencontrés dans un monde où les humains sont considérés comme des animaux. Les humains sont considérés comme des animaux et les animaux sont considérés comme des humains. C'est une histoire d'amour entre deux êtres qui se sont rencontrés dans un monde où les humains sont considérés comme des animaux et les animaux sont considérés comme des humains.

Cette édition de la librairie Asiatique comprend un ex-libris et un poster A2 (en précommande fin mars) de Meian qui ressort les meilleurs titres de feu Bookan. Méo



SEINEN

THE SWORDSMAN COFFRET INTÉGRALE 9 TOMES

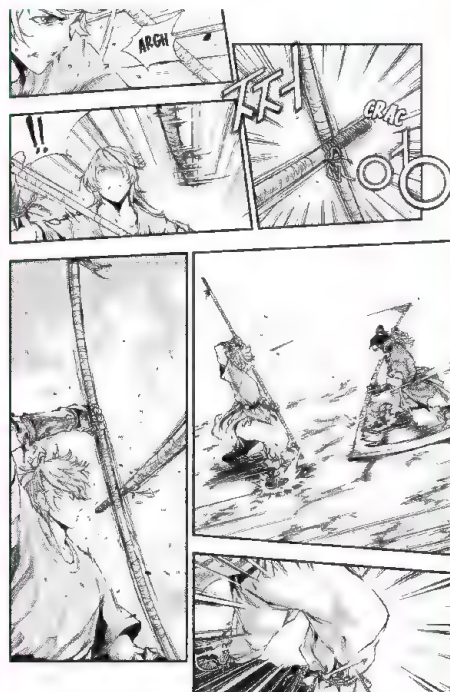
Auteurs : Lee Jae-Hun, Hong Ki-Woo

Nombre de tomes : 9 (série terminée)

Éditeur : Meian - Date de sortie : 18 mars 2019

Prix : 49,95 € - Genre : complot, barbecue et chambara coréen

Si le folklore exotique de la Corée médiévale nous est inconnu, ses codes de combat entre sabreurs sont universels. Et si le destin de Dongsu mal né mais bien entraîné, en quête de vengeance pour son maître, ne réinvente rien, les moyens spectaculaires pour y arriver méritent l'attention. Des bretteurs de légende, des armes curieuses, des techniques superbes, c'est un *manwha* martial avant tout. Le dessin très détaillé rappelle même l'encre et les trames Oh!Great. Cette belle édition en coffret comprend un ex-libris et un poster A2 (en précommande fin mars) de Meian qui ressort les meilleurs titres de feu Bookan. Méo



SORTIES DES AUTRES NOUVEAUTÉS MANGA AU

PRINTEMPS 2019

AKATA

14/03 Un pont entre les étoiles

BLACK BOX

08/04 Ragnarok Guy
13/05 Ces jours d'allégresse
13/05 Kamunabi, mythes et récits au féminin
20/05 PitBull

BOY'S LOVE - IDP

04/03 Yankee en danger
11/03 À la recherche de notre comète
11/03 Kanashi
11/03 Le Maître de maison est un Alpha
11/03 Smells like green spirits
11/03 The color of the water
06/05 Royale Vanilla

CASTERMAN

13/03 Furari édition 2019
13/03 Un zoo en hiver
03/04 Anne de Bretagne
10/04 Réveries

CORNELIUS

11/04 Peuple invisible

DELCOURT-TONKAM

10/04 Raisekamika
08/05 Empereur du Japon

GLÉNAT

03/04 Chi, mon chaton
17/04 Tokyo Revengers lire p. 95
13/05 Humanitas

KANA

08/03 Slam Dunk lire p. 84
15/03 Errance lire p. 100
15/03 Marry Grave
19/04 Jardin Secret

KAZÉ MANGA

13/03 Hell's Paradise lire p. 90

KI-OON

07/03 Magus of the library lire p. 97
04/04 Liens de sang
18/04 Shirley

KUROKAWA

14/03 Blue Flag lire p. 89
11/04 Blue Eyes Sword

LE LÉZARD NOIR

07/03 L'île aux chiens lire p. 101
18/04 Docteur Inugami
18/04 Vampyr édition reliée

MEIAN

13/05 Yukera

NOBI NOBI !

06/03 Princesse Kilala
13/03 Les Jours heureux
20/03 Astra - Lost in Space lire p. 114

OTOTO

19/03 It's my life

PIKA

03/04 Love Mission Impossible ?
03/04 Our Little Secrets
03/04 Too bad, I'm in love!
08/05 Bakemonogatari lire p. 107

SOLEIL MANGA

17/04 Secret desire stories

TAIFU COMICS

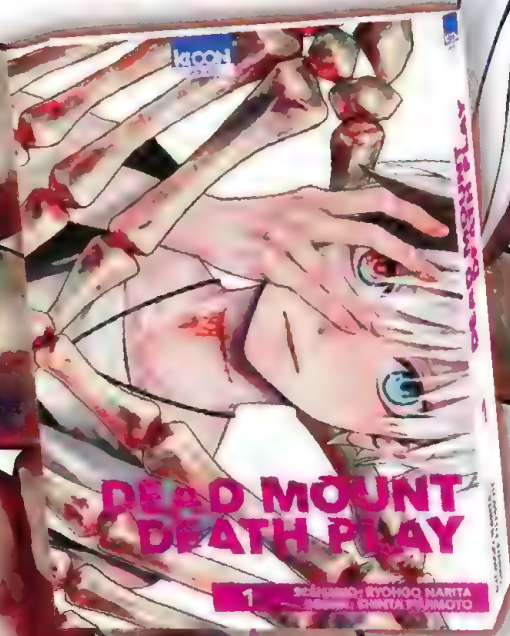
28/03 Loved Circus
28/03 Le parfum sacré du désir
26/04 Zodiac Live

VEGA

14/03 Le Bateau de Thésée lire p. 92
11/04 Kakushigoto

DEAD MOUNT DEATH PLAY

Tome 1
le 21 mars



**LES MAGICIENS DÉMONIAQUES AUSSI
ONT LE DROIT DE SE RÉINCARNER !**

KI-oon 15^{ans}
www.ki-oon.com

J:ONE

VOIR LA BANDE-ANNONCE

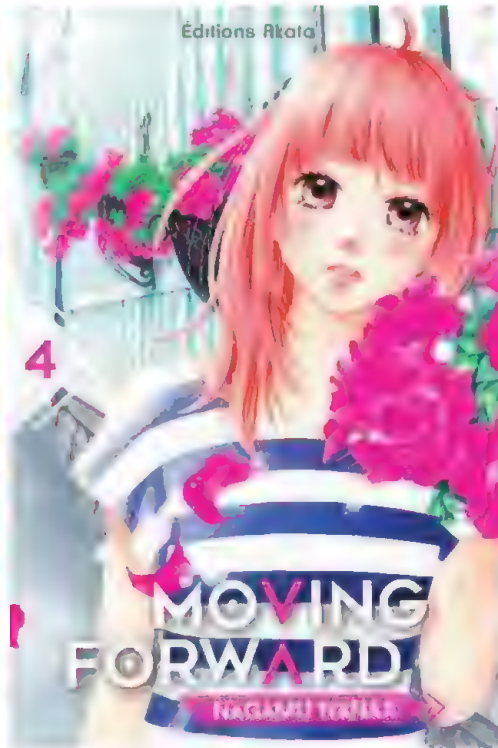


RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KI-oon.COM



La vie quotidienne d'une héroïne de shôjo





La vie quotidienne d'une héroïne de shôjo DU PREMIER AMOUR À LA SURVIE DE L'HUMANITÉ

[par **ROSELINE MORNET** et **JOAN LAINÉ**]

Lorsque l'on évoque le *shôjo*, on pense avant tout à des histoires d'amour se déroulant à travers le regard d'une jeune fille et effectivement, il est impossible de faire l'impasse sur les romances, qu'elles soient réalistes ou fantasmées. Cependant, limiter le *shôjo* à cela serait une terrible erreur tant il en existe de différents. Intéressons-nous à ce que l'on trouve dans ces mangas destinés à un public essentiellement féminin.

Trop souvent mal perçu ou rabaissé au rang de simple romance, le *shôjo* basé sur la vie quotidienne est pourtant d'une richesse sans fond. Des relations amoureuses qui nous font vibrer le cœur au traitement sans artifice de sujets de société, ces mangas accompagnent la vie de nombreuses lectrices de leur enfance à l'âge adulte. Car oui, le *shôjo* n'est pas un genre comme peuvent l'être la romance mais aussi la science-fiction ou le polar. Il s'agit d'une classification éditoriale, et donc commerciale, mouvante en fonction des périodes et des éditeurs qui ciblent un public principalement féminin. Bien évidemment, les garçons peuvent également en lire, quand bien même des sujets typiquement féminins leur seront

étrangers. C'est ce que la mangaka Aya Kanno appelle non sans humour des *otomen* dans sa série du même nom. À présent que les bases sont énoncées, plongeons-nous dans ce passionnant monde du *shôjo* qui regorge de déclarations amoureuses, de femmes qui s'affirment et de destins pouvant changer la face du monde.

Le cœur du shôjo

La romance est le prisme par lequel la renommée du *shôjo* est née. Ce pilier forme une base solide sur laquelle se reposent les lecteurs qui attendent les éléments propices à une accélération du rythme cardiaque. On pourrait affirmer que le but d'un bon *shôjo*

LA PLASTIQUE DU SHÔJO

Lorsque l'on parle de dessin dans le *shôjo*, on pense avant tout aux grands yeux et aux motifs fleuris. Si cette vision stéréotypée colle à une grande partie de la production, rien n'empêche d'aller plus loin. Un *shôjo* se juge aussi sur son langage visuel : si des séries comme *Nana* et *orange* sont à ce point populaires, c'est parce que l'élégance du style porte le propos. Difficile également de ne pas s'enthousiasmer en lisant du Mari Okazaki ou Keiko Nishi devant les lumineuses idées de découpage des cases.



« ÉMOUVOIR LE LECTEUR EST UN ART DÉLICAT DONT LA MAÎTRISE MÈNE AUX PLUS BELLES ROMANCES. »

est de faire en sorte que le lecteur ressente des émotions plus ou moins fortes entre les pages. Ainsi, les auteurs usent de codes bien définis avec lesquels le lecteur savoure une routine remplie d'émerveillements innocents, de petites joies et peines qui dictent son propre quotidien. Le résultat consiste à s'y retrouver, parfois même mieux comprendre ses propres émotions, comme a su le faire Io Sakisaka avec *Blue Spring Ride* et son héroïne qui apprend à se retrouver au contact des émois que lui fait ressentir un garçon, reprendre sa vie en étant finalement elle-même et faire fi du qu'en-dira-t-on. Il peut également s'agir de revivre des souvenirs de son premier amour avec nostalgie, un sentiment que l'on retrouve dans *Banale à tout prix* de par ses élans d'amour passionnés et néanmoins réalistes. Il est aisé de se retrouver en cette Koiko

bravant ses peurs pour confesser son amour en usant de différents stratagèmes au lieu de prononcer les mots fatidiques.

Au contraire, le *shôjo* peut permettre de vivre à travers ses pages des situations de rêve qui favorisent l'évasion. Par exemple, le fameux prisme du *reverse harem*, popularisé par les *otome games*, est présent dans des titres comme *Hana Yori Dango* ou *Host Club*, mettant tous deux en scène des héroïnes pauvres qui sont « prises en otage » par une bande de lycéens beaux et riches, ce qui crée des conflits de classe tout comme des romances atypiques et parfois délurées. Ainsi la lectrice peut vivre par procuration un rêve inaccessible, voire vivre ses fantasmes. Le *shôjo* entretient le mythe de l'homme idéal, attentionné et tourné uniquement vers son héroïne, mais on tend de plus en plus à s'éloigner de la figure du prince charmant pour y préférer son collègue plus réaliste et avec des petits défauts que l'auteur rend malgré tout appréciables.

Avec son lot de bonnes valeurs, le *shôjo* peut également permettre une certaine introspection, souvent accentuée par une narration interne, où le lecteur fait face à ses imperfections. Le livre peut alors avoir un rôle moteur dans l'aide au dépassement de soi. Ainsi, des personnes peuvent être touchées par le courage dont fait preuve Sawako, dans le titre homonyme, pour s'affranchir de sa timidité et créer des liens avec ses camarades. Le fait que l'héroïne découvre et reconnaisse ses failles pour mieux avancer témoigne de ses efforts et peut s'avérer être un bon exemple. Le cas de Yukino dans *Elle et lui*, travailleuse pour toujours montrer le meilleur d'elle-même, que ce soit sur le plan scolaire comme relationnel, peut également motiver à se dépasser. Elle figure alors en tant que véritable modèle de perfection difficilement atteignable, mais lorsqu'elle se trouve avec Arima, elle montre sa véritable personnalité, celle d'une lycéenne dans laquelle la lectrice aura un peu de mal à se retrouver.

S'épanouir dans ses passions

Dans le *shôjo*, la passion n'est pas qu'amoureuse. Si les liens affectifs entre deux personnages nous en dévoilent énormément sur la vie sociale, d'autres centres d'intérêt que l'amour ou l'amitié viennent ponctuer les divers récits. Par exemple, comme pour le *shônen* et le *seinen*, le sport n'est pas en reste : de la gym dans *Hikari no densetsu* au volley-ball avec *Crimson Hero*, la compétition est abordée avec volonté, ferveur et même des rivalités. On retrouve également des disciplines traditionnelles japonaises comme le *karuta*, ce jeu de cartes physique basé sur les poèmes du *Hyakunin issu*, avec *Chihayafuru*. Cette série est particulièrement intéressante dans son approche de la passion puisqu'elle lie cette pratique aux liens entre les personnages. C'est au contact d'Arata durant son enfance que la petite Chihaya et son ami Taichi ont découvert les joies du *karuta*. Et lorsque les trois personnages ont dû être séparés en partant au sein d'écoles différentes, ils ont émis le souhait de continuer la discipline chacun de leur côté dans le but que leurs chemins se croisent à nouveau un jour. Si la protagoniste a gravi les échelons, c'est donc par pure amitié. Mais la passion dépasse le cadre du lien social pour tendre vers celui de l'épanouissement. En effet, Chihaya, qui était jusque-là restée dans l'ombre de sa



Princess Jellyfish

SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE

Le lien entre la mode et le *shôjo* est très étroit, on pense notamment à Naoko Takeuchi qui a repris des robes de défilés dans *Sailor Moon* ou à Kyoko Okazaki qui a signé les couvertures de magazines spécialisés. Le dernier exemple en date est celui concernant Ai Yazawa, qui a illustré en 2018 un essai sur la mode masculine intitulé *Street Trad : Men's fashion wa Onkochishin*. L'auteur de *Paradise Kiss* y représente ses modèles dans une trentaine de styles vestimentaires différents.

« EN DRESSANT UN PORTRAIT DU QUOTIDIEN, LE SHÔJO S'AMUSE DE LA FRONTIÈRE ENTRE LA RÉALITÉ ET LA FICTION. »

sœur, parvient à s'affirmer en trouvant un loisir dans lequel elle excelle. En se fixant pour objectif de devenir la meilleure joueuse de *karuta* du Japon, et donc du monde, elle se focalise sur un objectif personnel au sein duquel elle devrait s'accomplir.

Si être le meilleur en sport est chose aisée, il s'agit tout de même d'une conception plus délicate à entrevoir dans le domaine des arts et spectacles. En effet, quand bien même des mangas dans le genre de *Skip Beat* placent la rivalité et la vengeance en tant que valeurs motrices de réussite, il est moins évident de se distinguer dans des milieux où la notion de compétition est absente. Et pourtant, qui oserait affirmer que la passion n'est pas présente lorsque Akiko Higashimura se met en scène dans son autobiographie *Kakukaku Shikajika* ou au sein de l'école d'art de *Honey & Clover* ? Nul besoin d'écraser les autres pour s'accomplir à travers une activité qui nous tient à cœur, c'est notamment un message que l'on retient de *Kids on the Slope* au sein duquel le jazz n'est pas perçu comme une

RETOUR EN ANIMATION

Encore aujourd'hui, le *shôjo* de genre est extrêmement populaire, comme en témoigne le retour en grâce de *Banana Fish* avec son adaptation animée qui a su séduire un nouveau public. Un autre manga culte va enfin avoir droit à sa série d'animation : *7 Seeds*. Ce récit de science-fiction nous plongeant au cœur de groupes envoyés dans un futur au sein duquel la nature a repris ses droits est l'un des plus ambitieux du genre. Abordant des sujets toujours d'actualité, ce géant du *shôjo* va s'offrir une seconde jeunesse sur Netflix.

ambition, mais plutôt comme l'expression personnelle d'un état présent.

La passion est le thème central du manga *Princess Jellyfish* et celle-ci éclate particulièrement sur le thème de la mode et de la couture. On y suit le périple semé d'embûches de Tsukimi, une jeune *otaku* d'apparence banale, pour obtenir le graal : le sens de la mode. Pour cela, elle est épaulée par Kuranosuke, une vraie *fashion victim* qui brille de par sa beauté. La mode, ce thème de rêve qui fait pétiller les yeux de nos héroïnes, est régulièrement repris dans le média.

Dans *Paradise Kiss*, Ai Yazawa vire du côté des créateurs à travers le regard fantasque de George, artiste de génie qui embarque la sérieuse Yukari dans la préparation de son défilé. Héros passionné faisant passer son art avant toute chose, George est obsédé par la perfection et le « beau », une quête qui le mène à nouer des liens tortueux avec Yukari. On y sent toute

la passion de l'auteure pour cet art évolutif et parfois complètement fou, à travers des illustrations complètes détaillant parfaitement texture du tissu, accessoires et *make-up*. Le manga a par ailleurs été prépublié dans le magazine de mode *Zipper*, un moyen pour l'autrice de parfaire son lien entre les deux arts. Si tous les mangas touchant à la mode ne le font pas de façon si accentuée,

le rapport à cette dernière a tout de même son importance. Le style vestimentaire permet de placer l'œuvre dans le temps et de la contextualiser d'une certaine manière : c'est un plus graphique qui rend le manga actuel en un coup d'œil. On remarque cet amour du vêtement dans plusieurs œuvres, à commencer par les mangas de Mika Yamamori. Elle met l'accent en toute discrétion sur une garde-robe pop et très actuelle. Pour le lecteur, c'est presque comme regarder une revue de mode et peut même s'avérer inspirant pour perfectionner son look. Plus récemment, on a l'exemple de Rin Mikimoto qui se documente assidûment sur le sujet pour habiller son acteur de héros dans *Kiss me at midnight*, détail ayant son importance pour ajouter relief, dynamisme et charme au personnage. La folie couturière devient même parfois le trait de caractère d'un personnage plus ou moins secondaire. L'exemple le plus connu est bien entendu Tomoyo de *Card Captor Sakura*, meilleure amie et créatrice passionnée de tous les costumes de la chasseuse de cartes. Elle prouve à travers son activité de couturière un attachement envers son amie d'une pureté enrichissante pour le développement de leur relation, liant une fois encore la passion avec les rapports aux autres.

Retour à la réalité

Le *shôjo* est régi par un certain nombre de codes et s'il y en a un qui est particulièrement amusant à remarquer, c'est celui qui est généré par la saisonnalité des magazines de prépublication. Il est ainsi devenu indissociable du mot *shôjo* que de trouver des chapitres dédiés aux événements les plus romantiques dans la vie d'une lycéenne amoureuse. Saint-Valentin, Noël, fête de l'école et voyage scolaire sont autant d'occasions pour se rapprocher. C'est le cas dans *Mon histoire* où le voyage scolaire à Hokkaido permet à nos deux héros de se découvrir et de vivre des instants de couple. De son côté, *Je ne suis pas un ange* vit au

Switch Girl





rythme des fêtes du lycée. La protagoniste et son amoureux étant membres du conseil des élèves, ils ont la charge d'organiser des rencontres sportives et culturelles avant de s'y amuser. C'est une vision très fantasmée de la réalité qui présente l'école par un prisme du calendrier en omettant la plupart des contraintes liées aux cours ou aux devoirs. Mais qu'importe, cela permet justement de s'évader dans un quotidien proche du nôtre tout en rêvant de vivre des événements romantiques.

Lorsque l'on parcourt les pages de *Kamakura Diary*, on prend rapidement conscience d'une chose : la ville est un personnage à part entière. Station balnéaire pour les uns, lieu touristique pour les autres, Kamakura use de ses charmes pour servir de terre de confort, et surtout de réconfort, pour les sœurs Kôda. L'accent est donc mis sur le monde réel afin de mieux ancrer le lecteur dans un quotidien proche de lui ou même de le faire voyager entre le fantasme de la métropole tokyôite dans *Nana* et le charme de petits villages de campagne à travers *Simple comme l'amour* par exemple. Et si *Kamakura Diary* limite la ville à son cadre, d'autres récits se servent quant à eux de faits réels ayant une influence directe sur la vie des personnages. C'est le cas de *Moving Forward*, l'histoire d'une adolescente vivant dans un quartier de Kobe et qui cache derrière son sourire un drame à la fois personnel et sociétal. Au Japon, le 17 janvier 1995, s'est produit un terrible tremblement de terre à Kobe qui a causé plus de 6 000 décès. L'autrice puise dans cette tragédie indissociable de la ville afin de dresser le caractère et les blessures de sa protagoniste qui n'était qu'un bébé à l'époque et dont la mère compte parmi les victimes. De cette manière, Nagamu Nanaji parvient à ramener à l'échelle humaine un drame bien connu qui peut paraître abstrait. Ce mélange entre la thématique de la ville et un sujet de société constitue justement le cœur du manga *Daisy, lycéenne à Fukushima*, à travers lequel on suit un groupe musical composé



de quatre copines peu après la tristement célèbre catastrophe du 11 mars 2011. Si les personnages de Reiko Momochi restent fictifs, son récit se base sur des témoignages qu'elle est allée recueillir sur place lors de l'été 2012 afin de livrer des sentiments les plus « vrais » possible. C'est donc à travers des quotidiens bouleversés au sein d'une zone sinistrée qu'elle parvient à livrer un drame sociétal touchant où l'espoir se heurte trop souvent à l'effroyable réalité.

De nombreux thèmes de société sont donc traités dans le *shôjo*, et bien souvent sous un angle humain. De cette manière, les *mangaka* peuvent aussi bien aborder la question du harcèlement scolaire, comme dans *Life*, que celle de la sexualité et du genre, *L'Infirmière après les cours* en étant le plus bel exemple. C'est Natsumi Aida qui en parle le mieux, la société se base sur les apparences ; un thème



qui sera au cœur de *Switch Girl*. Son héroïne Nika bascule entre son apparence « on », soignant cette beauté la rendant si populaire, et son mode « off » où elle laisse libre cours à sa réelle personnalité, débraillée et sans aucune manière. On y lit entre les lignes une critique ardente sur l'importance du « beau » pour être accepté. Elle critique cela et la pression mise sur les étudiants due à un système scolaire psychologiquement difficile dans *CLASS*. Des sujets que l'on retrouve par exemple dans *Elle et lui*, dans lequel l'héroïne vit sous le poids de ses résultats scolaires et de la nécessité d'être parfaite, seul moyen de briller en société. Sujet difficile à coucher sincèrement sur papier, le deuil figure pourtant en tête d'affiche de plusieurs récits qui auront su toucher le lectorat en plein cœur. Il est revisité sous tous ses prismes, à commencer par le regret, un sujet illustré de long en large dans le fantastique *orange*. Avec *Puzzle*, Ryô Ikuemi travaille davantage sur le développement personnel après un drame, du côté de ceux qui restent. Elle évoque la difficulté de se construire, de donner forme à sa vie quand l'autre n'est plus, à travers les yeux de Kanna, jeune femme dont le temps s'est stoppé après le décès de son meilleur ami dans un accident de voiture. Elle se

DES FRONTIÈRES CONFUSES

Les frontières entre les classifications peuvent être floues, comme Chica Umino qui publie *March Comes in like a Lion* dans un magazine *seinen* après avoir écrit le *shôjo Honey & Clover* ou Keiko Takemiya qui a dessiné conjointement *Kaze to Ki no Uta* dans une revue *shôjo* et *Terra e...* en *shônen*. Plus récemment, on a l'exemple d'Ichigo Takano dont *Orange* est passé en cours de route du magazine *shôjo Bessatsu Margaret* au *Gekkan Action*, revue *seinen*. C'est d'ailleurs dans cette dernière qu'elle a débuté *Kimī ni Nare*, sa série suivante.

« CLAMP A DONNÉ SES LETTRES DE NOBLESSE AU SHÔJO DANS TOUTE SA DIVERSITÉ. »

construit alors une personnalité de façade, en cachant son mal-être qui l'empêche de grandir et de prendre les décisions nécessaires à son bonheur. La difficulté de faire son deuil dresse un mur entre soi et les autres, réaction tragique dépeinte dans *C'était nous*, manga qui illustre ce mal-être à travers un couple qui peine à surmonter un passé devenu trop présent.

Le shôjo souffre d'un regard paternaliste de l'opinion qui pointe du doigt les clichés

sexistes quand bien même l'indépendance de la femme est une thématique récurrente. Ces œuvres, écrites en très grande majorité par des autrices, parviennent à faire écho aux questionnements d'un public féminin qui lirait 12 ans à l'adolescence avant de se lancer dans *Mlle Ôishi* en approchant la trentaine, se reconnaître dans des protagonistes à la recherche d'elles-mêmes aidant à s'affirmer en tant que femme. Et si cela ne suffit pas à combler la soif de liberté du lectorat, le shôjo offre aussi la possibilité de rencontrer les

héroïnes de *Nana* ou *Gokusen*, des femmes d'un tel charisme que la force de caractère peut devenir une source d'inspiration. Mais avant même que la rockeuse la plus célèbre du manga ne pointe le bout de son nez, une auteure a initié une révolution rose : Kyoko Okazaki. Dès la seconde moitié des années 1980, elle dessine des histoires décomplexées parlant sans tabou de sexualités débridées au féminin dont le premier impact se nomme *Pink*, avec lequel elle signe le récit d'une employée de bureau se prostituant le soir afin de s'offrir de beaux habits. Elle accompagne le shôjo dans sa libération sexuelle, un phénomène qui dépasse toutes les étiquettes commerciales puisque son influence se sent jusque dans le *seinen* à travers des œuvres telles que *Sakuran*, *Larme Ultime*, *Solanin* et plus récemment *Sunny Sunny Ann*.

INITIATION À LA MAGIE

Shôjo indémodable plus de 20 ans après son écriture, *Card Captor Sakura* fait partie de ces titres qui ont ouvert une première porte sur un monde magique pour les enfants. À la suite de cette première immersion sont nées d'autres super-héroïnes, développant des pouvoirs liés à l'amour dans le cas des sorcières de *Chocola & Vanilla*, intégrant une école de magie chez *L'Académie Alice*, ou voyageant entre les dimensions avec *Princesse Kikala*. Les valeurs transmises confèrent aux titres une portée intemporelle.



La popularisation d'un shôjo différent

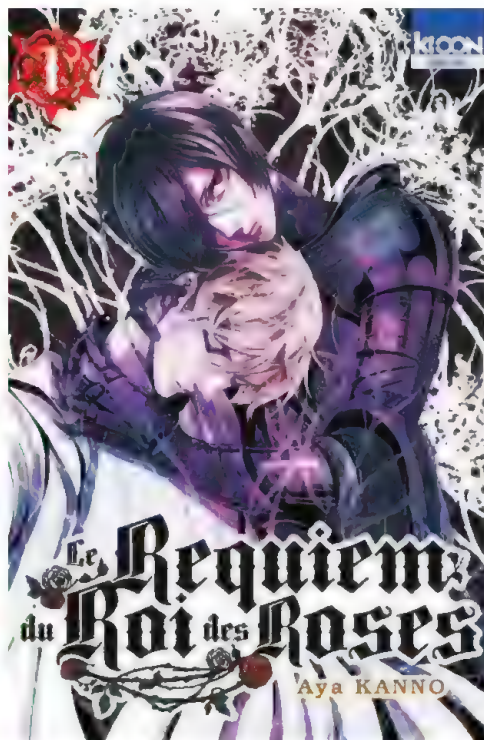
De nombreux récits sur le quotidien se basent sur des éléments fantastiques plus ou moins présents. C'est le cas de *Fruits Basket*, où une dose de magie s'invite dans la vie de Tohru lorsqu'elle fait la connaissance des membres de la famille maudite Sôma, tous incarnations d'un signe du zodiaque chinois. Ici, l'extraordinaire permet l'introduction d'une dimension tragique au manga, qui semblait au premier abord léger, développant des personnalités complexes et torturées dont le cœur se déchire de ne pouvoir trouver l'amour de soi et des autres. *orange*, quant à lui, utilise la science-fiction comme prétexte pour parler des regrets avec le biais d'une lettre venant du futur. Et qu'importe que les explications liées au voyage dans le temps soient improbables, ce qui compte alors se

situe au niveau de la volonté des personnages et de la force de leurs sentiments. L'utilisation du fantastique survenant souvent brutalement dans le quotidien permet donc de moduler de façon fantasque l'ordinaire et en faire un terrain où poussent les rêves et l'imagination.

L'incursion du fantastique et de la science-fiction dans le shôjo ne s'arrête cependant pas à des récits axés sur le quotidien. De plus, retenir que cette catégorie éditoriale est centrée sur les histoires d'amour revient à effacer du patrimoine du manga des œuvres qui ont marqué des générations de lecteurs. Parmi les auteurs influencés par le shôjo, on en trouve un particulièrement surprenant : Kentarô Miura. Derrière l'apparence virile que renvoie *Berserk*, symbolisée par l'épée démesurée de Guts, se cachent une manière d'exprimer ses sentiments et des motifs

visuels issus de la scène shôjo des années 1970, et principalement des mangas *La Rose de Versailles* et *Kaze to Ki no Uta*. Et cela tombe bien puisqu'il s'agit de deux des œuvres emblématiques du Groupe de l'an 24, concentré de dessinatrices qui a révolutionné le shôjo notamment en se détachant des romances pour aborder des récits de genre. Figure principale du mouvement, Moto Hagio est une pionnière du shôjo de *fantasy* et de science-fiction dont les récits phare ont su traverser le temps sans perdre de leur éclat. En 1972, elle débute sa saga fantastique sur le vampirisme *Poe no Ichizoku*, qui devient immédiatement un classique. Le récit épisodique intemporel revient au goût du jour en 2016, soit 40 ans après sa fin, avec *Haru no yume* qui sera suivi en 2018 par *Unicorn*. Mais c'est surtout dans la science-fiction que l'auteure a fait ses armes, en signant de nombreux récits du genre tels que *Star Red*, *A*, *A'* et *Barbara Ikai*. Écrit dès 1975, c'est *Nous sommes onze* qui reste son plus grand chef-d'œuvre dans la science-fiction, une histoire à la qualité inégalée dont la notoriété dépasse largement l'étiquette du shôjo.

Un second âge d'or débute dans les années 1990 dont l'une des figures mythiques se nomme *Sailor Moon*. En mélangeant les codes du *sentai* à ceux du *magical girl*, Naoko Takeuchi a révolutionné le manga féminin avec ses héroïnes combattant pour la justice. Une œuvre populaire qui a su traverser les générations en abordant avec une finesse d'écriture des thématiques dont l'écho retentit encore aujourd'hui. Peu de mangaka ont fait impression dans le genre de la même façon que CLAMP. Cet illustre groupe de femmes artistes a enchaîné les succès et parmi ceux-ci figurent un nombre conséquent de shôjo. À travers ces derniers, elles offrent un voyage aux destinations multiples : magie avec *Magic Knight Rayearth*, balbutiements d'amour avec *Celui que j'aime*, récit tragique et héroïque avec *RG Veda*, exorcisme avec *Tokyo Babylon*, revisite d'un passage de la Bible avec *X...* Leurs aventures passent messages et valeurs qui marqueront le lecteur, ainsi qu'un graphisme édifiant qui aura été des plus inspirants pour la génération suivante. Elles ont traversé les années 1990 et 2000 avec fracas, donnant ses lettres de noblesse au shôjo dans toute sa diversité.



PUISER SES INFLUENCES DANS L'ART

L'Art nouveau d'Alfons Mucha a fortement inspiré de nombreux auteurs de manga, principalement dans le shôjo. L'esthétique de l'artiste à base de motifs circulaires, de visages de profil, de robes sublimes et de nombreuses fleurs a marqué l'esprit créatif d'artistes qui ont repris ces codes graphiques à leur sauce. C'est d'ailleurs l'un des points communs entre les œuvres de CLAMP et *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi. On retrouve également son influence chez Saki Hiwatari, Yô Higuri ou encore Shiki Kawabata.

« LE SHÔJO EST UNE GALAXIE AU SEIN DE LAQUELLE S'IMBRIQUENT DE VASTES PLANÈTES À DÉCOUVRIR. »

Le shôjo n'est pas un genre

Ce n'est donc pas parce que le shôjo est destiné à un public essentiellement féminin qu'il est composé uniquement de récits amoureux. On y trouve de tout, de la comédie à l'érotisme, et même des genres plus surprenants comme le manga d'horreur. Si Junji Itô a découvert l'univers de Kazuo Umezu grâce à sa sœur, ce n'est pas anodin. En effet, une grande partie des histoires horribles provient historiquement de magazines destinés aux filles. Il convient alors de combattre ses préjugés afin de poser un regard sur les univers vastes et merveilleux que l'on peut rencontrer dans le shôjo. On trouve de nombreuses réinterprétations lorsque l'on fouille, des aventures de Tom Sawyer dans *Le Dernier Été de mon enfance* à l'histoire de l'art avec *Les Deux Van Gogh*. Très populaire dans le shôjo, le récit historique a justement très souvent été revisité sous la plume d'autrices engagées et passionnées par le sujet, à commencer par *La Rose de Versailles* ; racontant la Révolution française à travers les yeux d'Oscar, née femme mais vivant comme un garçon. Récemment, Akiko Higashimura ouvre la possibilité que le guerrier Kenshin soit en réalité une femme et conte ses aventures en suivant cette ligne directrice avec *Le Tigre des Neiges*. Dans le même esprit, *Le Pavillon des hommes* est révolutionnaire. Il nous livre une brillante uchronie où, suite à un virus, les femmes seraient à la tête du Japon des grands seigneurs. Cela crée des luttes intestines, un aspect belliqueux que l'on retrouve dans *Le Requiem du Roi des Roses*, revisite tragique d'une pièce de Shakespeare. Ces récits plus ou moins proches de la réalité ont tous un point commun, celui de faire éclater des figures, souvent féminines, fortes et admirables, mais surtout inoubliables. En somme, ils questionnent la féminité et replacent la femme au cœur de l'Histoire.

Le shôjo peut atteindre une noirceur qui n'a rien à envier au seinen, et particulièrement dans ses polars. Certaines scènes très dures



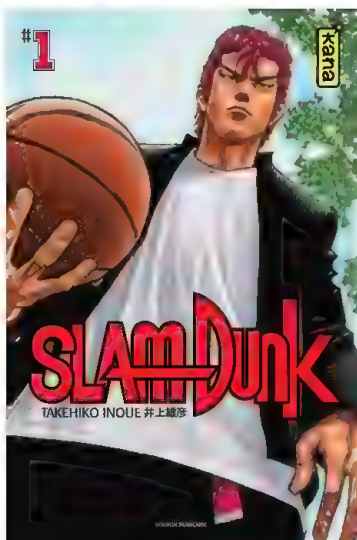
Sailor Moon

de *Banana Fish* nous restent à l'esprit là où, dans un genre très différent, *Adekan* puise son inspiration dans l'ero-guro d'Edogawa Ranpo. En marge d'un fil rouge, le manga de Tsukiji Nao met en scène des enquêtes morbides en les rendant fascinantes par la beauté de son trait et l'ambiance qui s'en dégage. Reiko Shimizu mélange quant à elle le thriller avec la science-fiction en présentant dans *The Top Secret* un futur proche au sein duquel une section spéciale est chargée de résoudre des crimes en analysant les images stockées dans le cerveau de défunts. Cette angoissante série

pose également des questions d'ordre éthique sur la vie privée. En somme, le shôjo regorge de mondes à explorer, des futurs apocalyptiques de Yumi Tamura dans *Basara* et *7 Seeds* ou aux récits divins tels qu'*Angel Sanctuary* ou encore *Immortal Rain*. La fantasy se mêle à la science-fiction pour laisser place à des aventures qui peuvent être à la fois fabuleuses et tragiques. Le dernier descendant magistral de cette lignée se nomme *Les Enfants de la baleine*. Ce périple raconté comme une légende oubliée à travers laquelle les pouvoirs se contrôlent par les émotions brise les cœurs de nombreux lecteurs en rendant la mort omniprésente. Mais le manga brille avant tout par son univers : c'est un délice pour les yeux de visiter un tel monde, et un régal pour les explorateurs d'univers imaginaires qui sommeillent en chaque lecteur. Bien d'autres fresques fantastiques suivront... •

LE SHÔJO N'EST PAS QU'UNE AFFAIRE DE FEMMES

Si le fait que *Tomie* soit un shôjo peut surprendre, ce n'est peut-être pas uniquement la faute aux scènes d'horreur : le fait que Junji Itô soit un homme joue dans l'opinion. Et pourtant, il existe des hommes qui en dessinent, ce qui était même assez courant dans la genèse du manga féminin et dont l'un des titres phare est *Princesse Saphir* d'Osamu Tezuka. Ainsi, d'immenses auteurs tels que Shôtarô Ishinomori, Leiji Matsumoto ou encore Buichi Terasawa ont écrit du shôjo. Plus récemment on peut citer Shûzô Oshimi qui a dessiné le *one-shot Waltz* pour le magazine *Feel Young*.



LE RETOUR DE SLAM DUNK UN ALL-STAR MANGA

[PAR MAXIME A. BENDER]

Slam Dunk est de retour en France ! Une suite ? NON ! Un anime ? NON ! Une réédition ? OUI ! L'un des dix mangas les plus vendus au monde fait son come-back sur les étals des librairies françaises et c'est un véritable événement. Nouvelle édition pour une nouvelle vie pour ce titre encore trop méconnu dans l'Hexagone et publié par Kana.

EN BREF

Cette nouvelle édition est une chance pour qu'en France, nombre de lecteurs puissent (re)découvrir ce fabuleux manga.

Titre original : Slam Dunk

Nombre de tomes : 20 (série terminée, contre 31 dans la précédente édition)

Auteur : Takehiko Inoue

Prépublication : Weekly Shōnen Jump

Éditeur VO : Shūeisha

Éditeur VF : Kana

Classification : shōnen

Genre : tranche de vie, basket, humour

Prix : 9,90 €

Date de sortie : 1^{er} mars 2019

Cette œuvre est ce qu'on peut appeler un *must have*, un *blockbuster* et un coup de cœur mondial à la fois. C'est un véritable phénomène au Japon. Plus d'une centaine de millions d'exemplaires ont été vendus depuis son apparition dans les pages du *Weekly Shōnen Jump* en 1990. Vingt-huit ans plus tard, lors de sa nouvelle édition sur l'archipel nippon, il se classe directement dans le top cinq des meilleures ventes aux côtés de *One Piece*, de *My Hero Academia* ou de *L'Attaque des Titans*. *Slam Dunk* est considéré là-bas comme un essentiel de bibliothèque. Élu à plusieurs reprises comme le manga préféré des Japonais (selon les sondages, il est en première ou seconde place), c'est aussi le cinquième plus lucratif pour son éditeur, Shūeisha. Au milieu des années 1990, il a été adapté en 101 épisodes d'animation et en quatre films. Ce titre était la locomotive de son magazine de prépublication au côté de *Dragon Ball*, poussant les ventes à dépasser les six millions et demi d'exemplaires à chaque numéro. Un chiffre qui n'a jamais été atteint depuis la fin de ces deux séries, c'était un véritable âge d'or. En France, pendant ce temps-là, il est considéré comme culte par une partie des fans de mangas, et l'an passé, quelques milliers de volumes se sont écoulés. Mais nous sommes loin de la reconnaissance dont le titre bénéficie au Japon et cette édition est une chance pour gagner l'entre-deux. Toute une nouvelle génération va pouvoir découvrir les atouts de ce titre qui ne parle pas que de basketball. D'ailleurs, on ne voit pas de match avant le tome 3 de cette Star édition dont nous vous avons révélé la sortie lors de notre numéro hors-série manga. Kana y a mis les petits plats dans les grands, avec des couvertures redessinées par le maître, Takehiko Inoue, une frise sur les tranches du manga et des posters inédits que même les lecteurs japonais n'ont pas eus.

UN « SLAM DUNK », C'EST QUOI ?

C'est une action très célèbre au basketball, plus communément et simplement appelée « *dunk* ». Elle consiste à projeter le ballon directement dans l'anneau en sautant à son niveau. Même si d'autres termes techniques propres à ce sport sont présents dans le manga, les néophytes ne seront pas perdus. Quant aux allergiques aux mangas sportifs, pas d'inquiétude à avoir, c'est avant tout une histoire remplie de relations humaines.

DUEL ET RIVALITÉ

Dans un lycée japonais comme tant d'autres, on fait la rencontre de Hanamichi Sakuragi. C'est un voyou immature et impopulaire. Alors qu'il va de déception passionnée en échec amoureux, il est bien décidé à en finir avec le célibat lors de son entrée à Shohoku. C'est là qu'il fait la connaissance de la belle Haruko Akagi. Il en tombe épris immédiatement (presque comme pour les cinquante précédentes) et pour lui faire plaisir, il se résout





à intégrer le club de basketball de l'école. Malheureusement, il ne montre que peu de considération pour ce sport. Il se retrouve contraint d'accepter un face-à-face avec le capitaine de l'équipe. Ce dernier, en plus d'être le grand frère de la possible dulcinée, ne supporte pas qu'on prenne sa passion à la légère. Malgré certaines réticences et une scène d'affrontement mémorable, il laisse finalement Sakuragi intégrer le club. C'est en son sein que l'on découvre Kaede Rukawa, l'idole de toutes les filles, Haruko ne faisant pas exception. C'est le joueur le plus talentueux de l'équipe et désormais, le rival favori de notre héros. Ils doivent cohabiter ensemble, mais ils passent plus de temps à s'envoyer des piques plutôt que des ballons. Mais à force de pratique, Sakuragi se met alors à réellement adorer le basket et, après de nombreuses embûches, ils se lancent avec force en quête du titre national des lycées. Deux nouveaux personnages et basketteurs font leur apparition un peu plus tard dans le récit, il s'agit de Mitsui Hisashi, MVP¹ des collégiens, et Ryota Miyagi, roi lui aussi des déboires amoureux. Avec ce 5 majeur (voir par ailleurs), l'équipe est formée, et peut donner une chance à leur entraîneur Anzai, de conquérir le Graal. Cet entraîneur est très important dans *Slam Dunk*. Avec son aspect de vieil homme bedonnant et jovial, il ne paie pas de mine. Mais il fait preuve d'une autorité sans faille. On ne le voit que rarement intervenir dans les matches. Il y assiste, mais laisse le capitaine prendre les décisions. Son approche est plus discrète et l'auteur fait de lui une sorte de sage qui apparaît surtout quand les membres de l'équipe doutent ou sont en conflit. C'est par exemple lui qui, dans le tome 6, réussit

« Slam Dunk nous rappelle avant tout que le manga est un média génial. »

à convaincre Mitsui de se remettre au basket après deux années d'errements personnels. Il s'agit d'une scène pleine d'émotion comme seuls les mangas de la trempe d'un *Slam Dunk* savent les provoquer.

DES GLORIEUX LOSERS

Plus qu'un simple manga de sport, cette œuvre de Takehiko Inoue est un titre prenant, émouvant, cinglant, parfois à l'image des plus célèbres *shōnen*. Il y a certes une large partie dédiée au basketball, on nous donne le nom des postes des joueurs et ils se retrouvent tous sur un parquet le ballon à la main. Mais c'est une vraie « saga ». Elle peut être aussi puissante qu'un *Naruto* ou un *Dragon Ball*, avec une dimension héroïque et chevaleresque digne d'un sauvetage de Namek ou d'un affrontement face à Zabuza. D'autant plus que les membres de Shohoku sont des personnages qui ont tous été, d'une façon ou d'une autre, mis sur la touche par la vie. Alors qu'ils auraient pu avoir chacun une trajectoire magnifique, le destin les a rattrapés comme il sait si bien le faire. En résulte une montagne d'énergie revancharde, prête à partir à l'assaut. La prochaine chance qui se présente à eux, ils l'attrapent en plein vol. C'est en soi une belle leçon à de nombreux niveaux que donne *Slam Dunk* au lecteur qui veut bien en recevoir. L'auteur a réussi à saisir la glorieuse indécision du sport pour la mettre en page.

L'AUTEUR

Takehiko Inoue est un auteur reconnu et adulé à travers le monde. Après avoir fait ses armes pendant quelques mois au côté de Tsukasa Hôjô, il remporte en 1988 le prix Tezuka du jeune mangaka prometteur. En 1989, paraît son premier manga, *Chameleon Jail* (non disponible en France) en deux tomes. Puis c'est en 1990 que sort le hit qui nous intéresse ici, *Slam Dunk*. En 1999, c'est un autre succès qu'il présente : *Vagabond* (Tonkam). Après 37 tomes, la série sur un samouraï errant est toujours en cours, comme son manga suivant, *Real* (Kana). Lancé en 2001, il y est question de basketball et de handicap. En 2011, il avait également proposé un carnet de voyage consacré à Gaudi : *Pépita* (Kazé). Suivez-le sur Twitter : @inouetake

TAKEHIKO INOUE : LE BASKET, PLUS QU'UNE PASSION

Lorsqu'on lit *Slam Dunk*, ça saute aux yeux, l'auteur adore ce sport plus que de raison. D'ailleurs sa dernière série, *Real* (Kana), nous plonge également au cœur des parquets. En 2010 il a reçu « une mention élogieuse de l'Association de Basketball japonais pour Services rendus au Sport ». Il a également été moteur dans la création d'une bourse d'étude permettant d'envoyer de jeunes basketteurs japonais s'entraîner aux États-Unis, le pays de la célèbre NBA. Il a illustré à plusieurs reprises un magazine japonais consacré au lancement de la saison régulière de ligue de basket. C'est au lycée qu'il le pratique pour la première fois et encore aujourd'hui, son fil Twitter en est rempli.

LE 5 MAJEURS DE SHOHOKU EN MODE CONTRE-ATTAQUE

Les qualités de *Slam Dunk* sont avant tout dans la richesse de ses personnages. Ceux que l'on va suivre principalement, sont dans l'équipe de basket du lycée Shohoku. Voici ses cinq membres titulaires, des laissés-pour-compte, et même s'ils passent un temps fou à se rentrer dedans, c'est un collectif plus fort et plus soudé qu'on ne l'imagine.

TAKENORI AKAGI

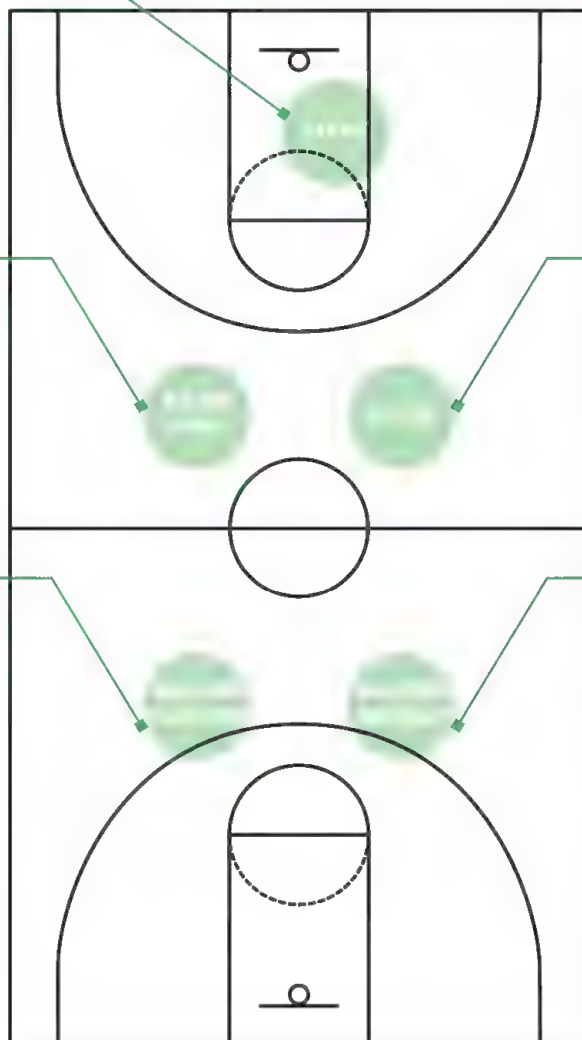
C'est le capitaine autoritaire et l'ainé du club. Il est impressionnant, le géant de l'équipe avec de forts airs de brute épaisse. C'est aussi le grand frère de la fille que convoite Sakuragi. Le basketball est pour lui une chose très sérieuse, alors quand ce dernier s'est moqué de son sport, il fallait que ça se termine par un duel ! Il est le ciment du groupe et du collectif. Reconnu dès le début de l'histoire comme un pivot réputé, sa taille et son leadership en font le Patrick Ewing du manga.

HANAMICHI SAKURAGI

Élève en première année, il est puissant et imprévisible. Nouveau dans le lycée, c'est un véritable fauteur de troubles avec ses cheveux teints en rouge. À la recherche de l'amour, il s'est déjà fait jeter une cinquantaine de fois. Mais la prochaine sera la bonne et cela doit être Haruko, la sœur de son *senpai* Takenori. Il est très immature dans sa relation aux autres. Très *nekketsu* dans l'âme, il est aussi persuadé être un génie du basket. On peut dire qu'il est le Dennis Rodman du manga, qui, tout comme lui, a porté le numéro 10.

HISASHI MITSUI

En dernière année comme Akagi, c'est l'ancienne gloire du basket. Une blessure l'a tenu éloigné trop longtemps de son sport favori et il est devenu un *yankee*. C'est en voulant se venger de Miyagi avec sa bande de casseurs qu'il retombe finalement dans la passion du ballon orange. Il se montrera plus limité que les autres physiquement à cause de sa vieille blessure. C'est le personnage qui « doute » le plus. Avec un talent hors pair pour le shoot à trois points et une détermination incroyable, on pourrait le comparer à Reggie Miller.



KAEDA RUKAWA

Élève de première année également, il est le rival de Sakuragi. Rukawa, c'est le beau gosse du bahut, le brun ténébreux qui fait rêver les filles du lycée. C'est le meilleur joueur de l'équipe. Individualiste et taiseux, il va devoir passer outre ces défauts pour accrocher la victoire. Sakuragi pourrait être une bromance parfaite, et c'est l'un des ingrédients essentiels du manga. Avec son talent naturel et son bandeau sur le bras gauche, il ne peut que faire penser à Michael Jordan.

RYOTA MIYAGI

C'est le membre le plus rapide de l'équipe ! Élève en deuxième année et beaucoup plus petit que ses camarades, il doit compenser à tout niveau pour sortir son épingle du jeu. Comme Sakuragi, il est aussi fou amoureux d'une fille, Ayako, qui est dans le staff du club. Ce point commun va réunir les deux garçons qui n'étaient pas spécialement faits pour s'entendre. Avec sa taille, sa vitesse et son cœur de lion, il est un parfait Allen Iverson version *Slam Dunk*.



Les mouvements et les enchaînements sont d'une fluidité rare, le découpage est parfois audacieux (pour l'époque), mais toujours efficace et lisible. On voit très vite qu'en plus d'être un dessinateur de génie, c'est un passionné de basketball.

jusqu'à son évolution graphique saisissante lorsqu'on avance dans le récit. Mais c'est avec le cœur qu'on est le plus convaincant, et croyez-nous ou non, mais avec *Slam Dunk*

« Fan de sport ou non, le lecteur se trouve passionné par la tension des matchs et entre chaque protagoniste. »

IL N'Y A PAS QUE LE BASKET

Entre ces personnages psychologiquement très aboutis et des réactions qui frisent la réalité, l'empathie est rapide et pas si fictive que ça. C'est aujourd'hui classique, mais il faut aussi souligner l'alternance d'humour et de sérieux qui nous surprend encore. Qu'il soit fan de basket ou non, fan de sport ou non, qu'il soit jeune ou âgé, fille ou garçon, le lecteur se trouve passionné par la tension des matchs et la tension entre chaque protagoniste. Et c'est sans compter la véritable histoire d'amour qui fleurit dans l'œuvre au fil des tomes, une *love story* pour le basketball, mais aussi entre certains des héros. On pourrait encore passer de longues pages à lister les qualités du travail de Takehiko Inoue, en allant

Dunk, vous allez rire. Vous allez avoir la larme à l'œil, vous allez avoir une boule au ventre, vous allez regarder un match de basket (peut-être même pour la première fois). Il est certain que vous raterez aussi votre arrêt de bus ou de métro, ou que vous risquez de vous coucher beaucoup trop tard quand vous les aurez en main. Et à ce moment-là, rappelons-nous que le manga, c'est avant tout un média absolument génial. Merci *Slam Dunk*. •

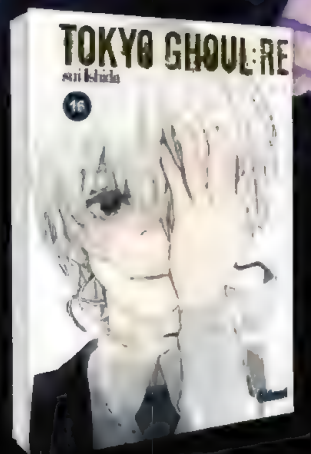
1. *Most Valuable Player* : il s'agit d'une récompense issue de la NBA visant à élire le meilleur joueur de la saison régulière. Il s'est depuis popularisé dans la plupart des championnats locaux à travers le monde

LA FIN TANT ATTENDUE !

TOKYO GHOUL:RE

sui ishida

**PLUS DE
1 800 000
EXEMPLAIRES
VENDUS !**



TOKYO GHOUL:RE © 2014 by Sui Ishida/SHUEISHA Inc.

**DERNIER TOME :
LE 17 AVRIL**

**50^{ans}
édition
Glénat**



BLUE FLAG

LE TRIANGLE DE TOUTES LES COULEURS

[PAR SVEN POLLON]

La comédie romantique représente une part importante du *shônen*. Plusieurs titres ont révolutionné le genre, de *Kimagure Orange Road* à *Video Girl Ai*. On peut déjà considérer que *Blue Flag* fait partie de ceux-là. Non seulement la série rencontre un succès incroyable, mais l'auteur ose traiter de thèmes peu abordés jusqu'ici dans le *Jump*.

EN BREF

Un *shônen lovecon* pas comme les autres, mais qui ne peut que parler à tout le monde.

Titre original : *Ao no Flag*

Nombre de tomes :
5 (série en cours)

Auteur : KAITO

Prépublication : *Shônen Jump +*

Éditeur VO : Shûeisha

Éditeur VF : Kurokawa

Classification : *shônen*

Genre : *Lovecon* puissance 2

Prix : 7,65 €

Tout commence comme une *lovecon* habituelle. C'est la rentrée de terminale. Taichi change de classe et n'est plus avec ses potes de lycée. En revanche, il retrouve son ami d'enfance, Tôma, avec qui il avait moins de contacts. Tôma est adoré de tout le monde, il réussit tout ce qu'il entreprend et, pour ne rien gâcher, il est plutôt beau garçon. Taichi a un peu cultivé une certaine jalousie envers lui et a préféré s'en éloigner,

alors que Tôma, malgré sa popularité, n'a jamais cessé de le considérer comme un ami. Mais Taichi est encore plus énervé par une autre camarade de classe : la petite Futaba, aussi maladroite qu'effacée. Un jour, elle confie à Taichi qu'elle est amoureuse de Tôma. On se retrouve alors avec un triangle amoureux classique. Mais au fil de l'histoire, on se rend compte qu'il n'en est rien ! Le triangle est plutôt inédit !

La première qualité de *Blue Flag* est que l'auteur KAITO aime ses personnages et, même dans leurs moments les moins appréciables, ils restent humains et facilement identifiables. On retrouve ainsi beaucoup de codes empruntés aux meilleurs *shôjo* (*Blue Spring Ride*, *C'était nous*, *Kids on the Slope*). Mais KAITO ne dit et ne montre pas tout, il nous le fait comprendre. C'est là toute sa force. Le récit est parfaitement lisible, mais demeure réaliste, sans raccourci narratif. Bien sûr, quelques réactions peuvent surprendre le lecteur, mais à aucun moment il demande une justification forcée.

UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ

Il n'est donc pas étonnant de retrouver la série dans les meilleures ventes au Japon en 2018. À chaque sortie d'un nouveau volume, les réseaux sociaux s'enflamment, d'autant que certaines fins de chapitre proposent des révélations toujours étonnantes (mais bien amenées). Il faut dire qu'on se retrouve face à des personnages qui parlent de confusion des genres, de sentiments troubles, de familles recomposées, de parents abusifs, de harcèlement... Et les communautés du Net ont rapidement pris le titre d'affection. Mais *Blue Flag* parle à tout le monde. Il ne s'agit pas d'un manga communautaire, bien au contraire, il ouvre à tous certains sujets sensibles. On se retrouve dans chacun des personnages. *Blue Flag* prouve une nouvelle fois l'utilité du *Jump+*. Cette version web du magazine best-seller ose lancer des titres considérés parfois un peu trop dans la marge, un peu comme *Jump SQ* il y a quelques années. Et on sait que c'est souvent en dehors des sentiers battus que l'on retrouve les œuvres les plus marquantes. •





HELL'S PARADISE

MOURIR OU NE PAS MOURIR...

[PAR FLAVIUS]

Hell's Paradise nous entraîne dans le sillage mortel d'un *shinobi* légendaire, condamné à aller risquer sa vie sur une île mystérieuse. Yûji Kaku nous livre une valse macabre peuplée d'êtres dangereux, dans un Japon historique et fantastique où les sentiments se débattent dans la violence et le cynisme.

EN BREF

Une histoire de *shinobi* où s'entremêlent folie, violence et sentiments ; une intrigue qui promet.

Titre original : *Jigoku Raku*

Auteur : Yûji Kaku

Nombre de tomes : 1 en France, 4 au Japon (en cours)

Prépublication : *Shônen Jump Plus*

Éditeur VO : Shûeisha

Éditeur VF : Kazé Manga

Classification : *shônen*

Genre : *Shinobi & Co*

Prix : 6,33 €

L'histoire s'ouvre sur le héros, Gabimaru le vide, un des *shinobi* les plus redoutés du clan Iwagakure, qui s'apprête à être mis à mort. Or, il semble étrangement immunisé aux supplices qu'on lui inflige et fait montre d'un rapport plutôt détaché à la mort. Cependant, une fonctionnaire du shogunat semble percevoir une trace de motivation à vivre dans le masque figé qui lui tient lieu de visage et lui propose une mission. Avec d'autres criminels de haut vol, il doit se rendre sur une île mystérieuse pour y débusquer un élixir d'immortalité convoité par le Shogun. Ce faisant, il pourra obtenir un certificat officiel de grâce. Gabimaru accepte. C'est escortés par leur bourreau attiré que les affreux se rendent sur l'île pour y débusquer le précieux nectar. Débute alors une valse morbide de coups fourrés et assassinats, puisque chacun des tueurs souhaite s'approprier la grâce shogunale et n'a que faire de la compétition. Mais dans les tréfonds des bois, au milieu d'une végétation aberrante, se cachent des menaces encore plus terribles.

GALERIE DE TROMBINES

Très classiquement, Yûji Kaku a choisi de doter son récit d'un nombre important de personnages charismatiques, parfois archétypaux, mais toujours signifiants, allant de la brute épaisse au fou dangereux à tendance psychopathe, en passant par la nymphomane meurtrière. L'auteur a travaillé avec suffisamment d'originalité pour ne pas glisser dans la logique du personnage tiroir, en dotant ses protagonistes de quelques traits supplémentaires, plutôt *borderline* pour respecter le concept ; cannibalisme, gigantisme, corps contrefait... Leurs traits de caractère servent deux desseins : mettre le héros en péril ou, à l'inverse, accentuer sa dangerosité. C'est bien entendu une vieille ficelle, mais bien construite comme ici, l'effet est saisissant. Gabimaru est magnifié par un tel entourage et, de fait, les combats génèrent de l'enjeu et des surprises.

DE TOUTE BEAUTÉ

Le dessin, à l'esthétique léchée et maîtrisée, possède une belle énergie qui souligne à merveille les mouvements. Yûji Kaku a en plus un certain sens de la composition et il donne toute la mesure de son talent sur les pleines pages ou les grandes cases. Il aime à jouer avec les ombres pour accentuer l'effet dramatique ou suggérer le mystère. L'enchaînement des cases suit souvent une logique scrupuleuse, laissant en suspens l'action en bas



de page pour en coller plein les mirettes sur la suivante, sans pour autant répéter le procédé à l'excès.

Par ailleurs, l'auteur glisse parfois dans son dessin des manifestations des sentiments des personnages, donnant chair et corps à des sensations, comme au sentiment de culpabilité qui étreint la jeune fonctionnaire. Si ce n'est pas neuf, cela reste intéressant dans la narration en permettant de comprendre plus profondément ce que vivent les héros, et force est de constater que ce n'est pas très rigolo.

BIPOLARITÉ

Au vu de l'intrigue et des personnages qui le peuplent, le manga est porteur de thématiques lourdes et tragiques. La mort y tient une place importante ; elle est l'inconnue qui se donne sans ciller (ou presque) et qui revêt une certaine variété de formes. Il y a là derrière des accents du film *Annihilation* dans la destruction de certains corps. Mais plus souvent, c'est davantage la sauvagerie qui prime, ce qui fait de ce *shōnen* un manga à ne pas mettre entre toutes les mains.

Par-delà la mort, les héros sont la proie de sentiments violents, volontiers contradictoires, comme l'envie de mourir et, dans le même temps, le réflexe de vivre, de vivre intensément, d'aller au bout de ses sentiments, eux qui remplissent un vide, longtemps pensé absolu. Les valeurs de la même manière s'opposent. Untel suit des valeurs d'une extrême probité, d'autres agissent avec le dernier cynisme. Mais justement, la question manichéenne du bien et du mal reste largement en suspens au sein de ces personnages violents. Pourtant tout n'est pas nihiliste.

Si le thème des ninjas et des samourais semble épuisé à avoir été trop traité, force est de constater que *Hell's Paradise* fonctionne. Au-delà des recettes très courantes, le titre possède une grande efficacité dans la narration, des postulats simples mais efficaces, des personnages archétypaux mais correctement construits. En clair, il s'agit d'un travail honnête, au message authentique qui certes ne réinvente pas un genre, mais propose un classicisme efficace et une vraie histoire que l'on prend plaisir à suivre. Et justement, le premier tome voit un emballement de son rythme dans les dernières pages, en se terminant sur des révélations plutôt attrayantes car on y trouve à la fois la profondeur des enjeux de l'intrigue et la réalité de l'endroit où les personnages sont arrivés. Les Japonais sont déjà conquis, *Hell's Paradise* fait partie des gros succès de l'année dernière. On peut donc s'attendre à un bel accueil en France. •

« La question manichéenne du bien et du mal reste largement en suspens au sein de ces personnages violents. »





LE BATEAU DE THÉSÉE

UN NOUVEAU PASSÉ

[PAR SVEN POLLON]

Voici une nouvelle histoire venue du froid. Dans un petit village du nord, de terribles crimes ont été commis. Thriller haletant, digne des polars scandinaves, *Le Bateau de Thésée* s'impose dès le premier volume, que l'on retrouve dès le 14 mars chez Vega. Attention ! Le titre se dévore en un rien de temps !

EN BREF

Entre Stephen King et Naoki Urasawa, *Le Bateau de Thésée* offre une intrigue maîtrisée et effroyable.

Titre original : *Theseus no Fune*

Nombre de tomes : 6 (en cours)

Auteur : Toshiya Higashimoto

Prépublication : *Morning*

Éditeur VO : Kodansha

Éditeur VF : Vega

Classification : *seinen*

Genre : thriller glacé

Prix : 8 €

Le Bateau de Thésée est un paradoxe. Lors de la disparition du héros Thésée, ses compagnons ont souhaité garder son bateau afin de lui rendre hommage. Mais avec le temps, le navire donnait des signes de vieillesse et à chaque fois, on remplaçait les anciennes parties du navire par un élément neuf, si bien qu'à l'arrivée, le bateau n'avait plus rien d'origine. Était-ce encore le Bateau de Thésée ?

FILS D'ASSASSIN

Ici, le bateau serait l'histoire de Shin, ou plutôt celle de son père. Depuis tout petit, il ne doit pas montrer ses sentiments en public pour une simple raison : son père est un assassin. Accusé d'avoir empoisonné une classe entière dans un petit village, Bungo Sano est depuis emprisonné, mais a toujours clamé son innocence. Shin a changé de nom et devient papa à son tour. Mais sa femme meurt en couches. Il découvre alors qu'elle s'était renseignée sur l'affaire de son père et le pensait innocent. Bungo décide donc de se rendre sur les lieux du crime pour en savoir plus. Il se fait rapidement encercler par un brouillard épais.

Une fois la brume levée, il découvre un petit village sous la neige calme, comme s'il ne s'était rien passé. Et c'est le cas puisqu'il est remonté dans le temps. Le voici en 1989, juste avant que les sombres événements n'arrivent. Il sauve sa sœur de la neige qui devait lui laisser des engelures à vie sur sa figure. Il peut donc changer le passé ! Peut-être qu'il peut sauver la petite Chinatsu d'une intoxication. Shin n'hésite pas à cacher un puissant herbicide qui se trouvait dans le garage de la famille de la petite fille. Malheureusement, elle est retrouvée morte quelques heures plus tard.

CONFRONTATION FAMILIALE

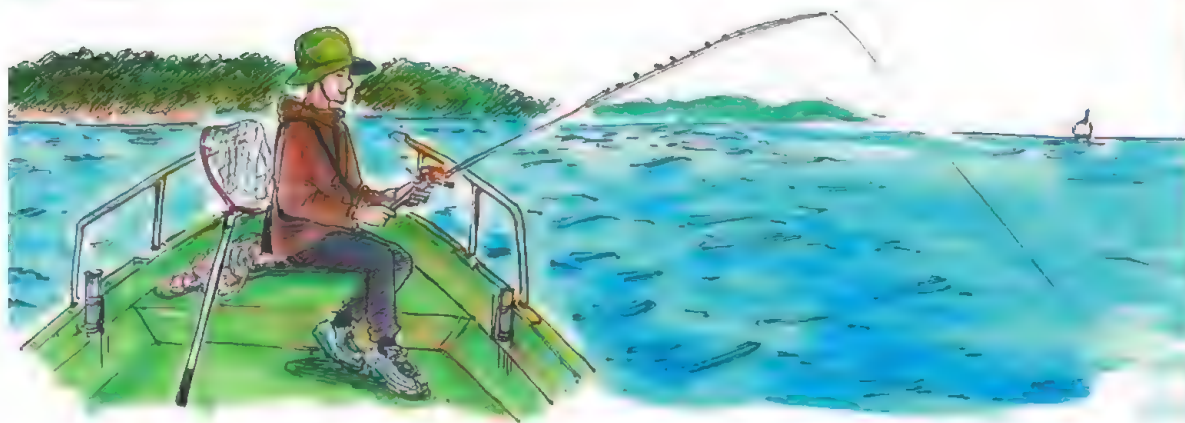
La série qui passionne de très nombreux lecteurs au Japon depuis quelques années arrive enfin en France et on se prend à lire le premier volume avec une passion qui nous rappelle notre première lecture des œuvres de Naoki

Urasawa. Après tout, il n'est pas étonnant de voir que *Le Bateau de Thésée* est publié dans le *Morning*, tout comme *Billy Bat*. Qu'est-il arrivé en ce jour funeste de 1989 ? Shin arrivera-t-il à sauver les enfants ? Et surtout, comment notre héros va-t-il réagir face au père qu'il n'avait jamais vu ? On pense un peu à *20th Century Boys*, mais aussi à du Stephen King qui avait traité du voyage dans le temps dans *22/11/63*. Et tout comme ce roman, ici, on entre dans une affaire de famille, parallèlement à l'intrigue fantastique. L'auteur, spécialisé dans le thriller à tendance jeunesse mafieuse, rencontre un succès monstre depuis *Le Bateau de Thésée*. Ses dessins ne sont pas à la hauteur d'un Urasawa, mais les traits des protagonistes sont particulièrement soignés et semblent tous cacher un horrible secret. On vous rassure, c'est le cas ! •



JEUNE MANGAKA NÉ À IBARAGI. EN 2010, QUAND IL ÉTAIT ENCORE ÉTUDIANT, IL A OBTENU L'INVENTIVE AWARD DU 27^e MANGA OPEN POUR SON ŒUVRE INCHIKI KUN.

Voyage à Tokyo avec Shoichi Haya



東京物語

13



C'EST LE DERNIER NUMÉRO DU « VOYAGE À TOKYO ». JE VOUS REMERCIE INFINIMENT D'AVOIR SUIVI CETTE CHRONIQUE. J'ÉTAIS TRÈS HEUREUX DE DESSINER EN PENSANT QUE J'ÉTAIS LU DANS UN PAYS LOINTAIN.

JE SOUHAITE QUE VOUS VENIEZ DÉCOUVRIR TOKYO SUR PLACE, DIRECTEMENT AU JAPON.

C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE JE PÊCHAIS À LA MER. J'AI PÊCHÉ UNE SÉRIOLE COURONNÉE.



APRÈS LA PÊCHE, ON M'A DEMANDÉ DE SIGNER UN T-SHIRT. J'ÉTAIS UN PEU GÊNÉ...



CETTE FOIS-CI, JE SUIS ALLÉ À MINAMATA, DANS LE DÉPARTEMENT DE KUMAMOTO. J'Y AI TROUVÉ BEAUCOUP D'EXPÉRIENCES INSPIRANTES. CES DERNIÈRES ANNÉES JE NE FAISAIS QUE DESSINER DU MANGA À TOKYO.

LE PAYSAGE EST MAGNIFIQUE ET EXCITANT, COMME LE DÉBUT D'UNE BELLE HISTOIRE...

MONSIEUR OGATA ÉTAIT MON GUIDE. QUAND IL ÉTAIT ENFANT, IL SAUTAIT SOUVENT DU PONT DANS LA MER.



MINAMATA

J'AI RENCONTRÉ MONSIEUR OGATA DANS UN RESTAURANT DE CURRY À NEZU, À TOKYO. ÇA FAIT PLUSIEURS DÉCENNIES QU'IL VIT À TOKYO MAIS IL AIME SA VILLE NATALE, MINAMATA. IL Y FAIT VENIR LES GENS DE TOKYO (COMME MOI !). ÇA PERMET D'ANIMER LA VILLE ET IL Y A AINSI DE PLUS EN PLUS DE FANS DE MINAMATA.

C'EST UN PEU COMME S'IL FAISAIT SON CARNET « VOYAGE À MINAMATA ».



ET QUAND JE SUIS RENTRÉ À TOKYO, J'AI APPRIS QUE JOHNNY DEPP PRÉPARAIT UN FILM DONT L'HISTOIRE SE DÉROULAIT À MINAMATA !!!



LA LANTERNE DE NYX

MAGIE AUX MILLE COULEURS

[par SVEN POLLON]

Kan Takayama n'en finit pas de nous surprendre. Même si le sujet reste le même que dans *Le Dernier Envol du papillon* ou *Tokyo, amour et libertés*, on peut classer *La Lanterne de Nyx* parmi les plus belles découvertes de cette année. Préparez-vous à accompagner Miyo et le Japon dans le monde moderne.

EN BREF

Un voyage à travers le temps et l'espace au pays de la curiosité. Takahama nous offre ici sûrement son œuvre la plus complète et la plus « tous publics ».

Titre original : *Nyx no Kakuto*

Nombre de tomes : 6 (série finie)

Auteur : Kan Takahama

Prépublication : *Comic Ran*

Éditeur VO : Leedsha

Éditeur VF : Glénat

Classification : seinen

Genre : Voyage voyage

Prix : 10,75 €

Il y a des auteurs qui possèdent une patte qui ne laissent pas indifférent. Kan Takahama en fait partie. Il faut dire que le style de Takahama ne convient pas à tous. Tout d'abord, elle possède un côté occidental, sûrement dû à ses influences qu'elle puise dans la BD franco-belge, ainsi que ses rencontres à travers ses séjours dans notre beau pays. *Mariko Parade*, qu'elle a dessiné avec Frédéric Boilet, nous montrait déjà une auteure qui souhaitait se démarquer du manga (mais aussi du *gekiga* qu'elle travaillait dans *Garô*).



VOYAGES EXTRAORDINAIRES

Après *L'eau amère*, 2 *expressos* ou *Sad Girls*, elle a su s'imposer comme un nom important du manga hybride. Impression renforcée par *Le Goût d'Emma*, sorti l'année dernière, en compagnie d'auteurs français et du guide Michelin. *Le Dernier Envol du papillon* et *Tokyo, amour et libertés* sont les deux premiers titres d'une trilogie sur la transformation du Japon et son ouverture au monde occidental entre la fin du XIX^e siècle et le début du XX^e. Voici donc la troisième partie, un manga en six volumes sur la jeune Miyo, qui, avouons-le, ne sait rien faire de ses dix doigts. C'est assez mal vu, en 1878, d'être une fille qui ne sait pas faire à manger ou le ménage. Elle rate tout ce qu'elle entreprend, ne sait pas lire ou écrire, et en plus, est timide au point que personne ne fait attention à elle. Ayant perdu ses parents, elle habite chez sa tante et son oncle qui ne savent pas quoi en faire. Heureusement, Miyo a un don. Elle peut connaître les propriétaires passé et futur de chaque objet qu'elle touche. Voilà qui peut servir dans une boutique de couleur. Elle est donc embauchée chez « Vingt », un magasin vendant des objets que le gérant, Monsieur Momo, ramène d'Occident. Elle y fait, peu à peu, sa place, en compagnie de Genji, un autre employé un peu étrange. Tous ensemble, ils se retrouvent à voyager, aussi bien dans les livres que dans le monde occidental.

DE LA TERRE À LA LUNE

Les couvertures et les premières pages des tomes nous font presque regretter qu'ils ne soient pas totalement en couleur. Takahama maîtrise parfaitement la colorisation, on le voit dans plusieurs de ses œuvres. D'autant qu'ici, elle n'hésite pas à s'inspirer de grands affichistes de l'époque, comme Mucha. Si l'univers et le récit nous entraînent dans une ode à la curiosité et à la découverte d'autrui, Takahama n'oublie pas son goût pour tout ce qui se mange, semant çà et là quelques petites délices qui ont sûrement aidé l'auteure à aimer l'Occident. Régalons-nous avec elle. •



Couverture provisoire

TOKYO REVENGERS

FURYO IS BACK (IN TIME)

[PAR BERTRAND CAMPEIS]

Et si vous pouviez changer votre passé ? À cause de mauvaises rencontres qui l'ont mené à faire de très mauvais choix, la vie de Takemichi Hanagaki est pitoyable. Mais une seconde chance lui est accordée. Suivez un ancien voyou, faire-valoir et victime qui doit s'imposer pour sauver celle qu'il aime et changer le cours de sa vie.

EN BREF

- Takemichi apprend la mort de son amie d'enfance. Et s'il pouvait changer le passé ? Mais il va falloir se battre !
- Titre original : Tokyo Revengers
- Auteur : Ken Wakui
- Nombre de tomes : 1 en France, 10 au Japon (série en cours)
- Prépublication : Shōnen Magazine
- Éditeur VO : Kōdansha
- Éditeur VF : Glénat
- Classification : shōnen
- Genre : Fuyo, baston, voyage dans le temps, uchronie
- Prix : 6,90 €

Takemichi est un puceau de 26 ans, qui se fait traiter comme un demeuré par ses employeurs et peine à faire quelque chose de sa vie. Il apprend par hasard la mort de son ancienne amie de collège. Il est alors lui-même victime d'un accident et se retrouve inexplicablement projeté dans le passé. Douze ans en arrière précisément. Il se remémore pourquoi il a absolument voulu oublier cette partie de sa vie, qui l'a mené à ce qu'il est devenu, un raté.

NEW CHALLENGER

À cette époque, Takemichi est une petite frappe sans envergure. Il participe à ce qu'il pense être une expédition punitive et qui se révèle être la pire rouste de sa vie. Obligés de devenir le larbin d'une bande rivale, lui et ses potes endossent les rôles de souffre-douleur qu'on tabasse pour rien. Sachant ce qui va lui arriver, Takemichi décide d'utiliser ses souvenirs et de se battre. Et si on a l'impression cruelle de faire face au départ à un Shinji Ikari tentant de fermer les poings, sa persévérance et sa volonté lui permettent de changer. Il modifie tout d'abord son histoire et par là même, celle des personnes qui lui sont chères. Si le héros s'avère intéressant et bien construit, les personnages secondaires ne sont pas en reste, loin de là : Naoto Tachibana devient un des éléments-clés de l'histoire, Hinata, sa grande sœur, étonne par son courage et surtout Manjirō Sano, écrasant de charisme dès sa première apparition, impressionne tout du long de l'histoire, en développant une personnalité n'obéissant à aucune autre logique que la sienne.

LE MANJI

Glénat revient dès les premières pages du manga sur un symbole qui apparaît un peu partout dans la publication en VO. On pourrait croire qu'il s'agit d'une *swastika*, mais le terme exact est *sauvastika* (ou *manji* en japonais), et est fréquemment utilisé au sein du bouddhisme. Il se différencie de la *swastika* par le fait que ses branches se dirigent vers la gauche, il renvoie directement à la figure de Bouddha et est un symbole de bon augure. On peut l'interpréter ici comme une tentative de rééquilibrer la balance de l'histoire en changeant celle-ci pour le mieux.



GREAT FIGHTER HANAGAKI

Déjà connu au Japon pour ses précédents succès (*Shinjuku Swan*, qui a été adapté au cinéma, *Sekisei inko*, *Dessert Eagle*), Ken Wakui vous colle un direct dans la figure sans broncher avec ce premier tome, qui se révèle une introduction particulièrement dense et très bien racontée, soutenue par un dessin dynamique. Cette série commence sous de très bons auspices, il ne reste plus qu'à voir les futurs développements que lui donnera son créateur. Êtes-vous prêts pour la baston afin de changer l'histoire ? •

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !

1

AnimeLand



Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand (1 an) au prix de 53 € au lieu de 59,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 65 €) et un cadeau surprise.



2

AnimeLand X-tra



Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €) et un cadeau surprise.

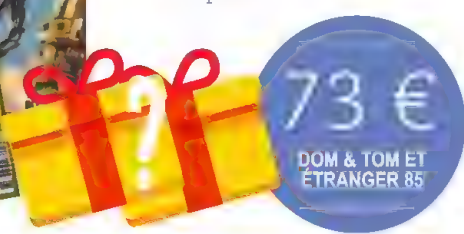


3

AnimeLand + AnimeLand X-tra



Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 73 € au lieu de 83,30 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 85 €) et deux surprises en cadeau.



4

AnimeLand + AnimeLand X-tra



Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) + 2 mooks en collaboration Ynnis/AnimeLand au prix de 90 € au lieu de 104,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 102 €) et deux surprises en cadeau.



Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

www.animeland.com



Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements - 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth - 75003 Paris
Règlement par chèque (français) à l'ordre d'AM Media Network



Dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via paypal. La commission paypal est à notre charge. Votre abonnement commencera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

je choisis la formule numéro 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

☐ M ☐ M^{me} NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

PAYS

DATE DE NAISSANCE

E-MAIL



ANNÉCY

2019

FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM D'ANIMATION

.....
10 au 15 juin
.....

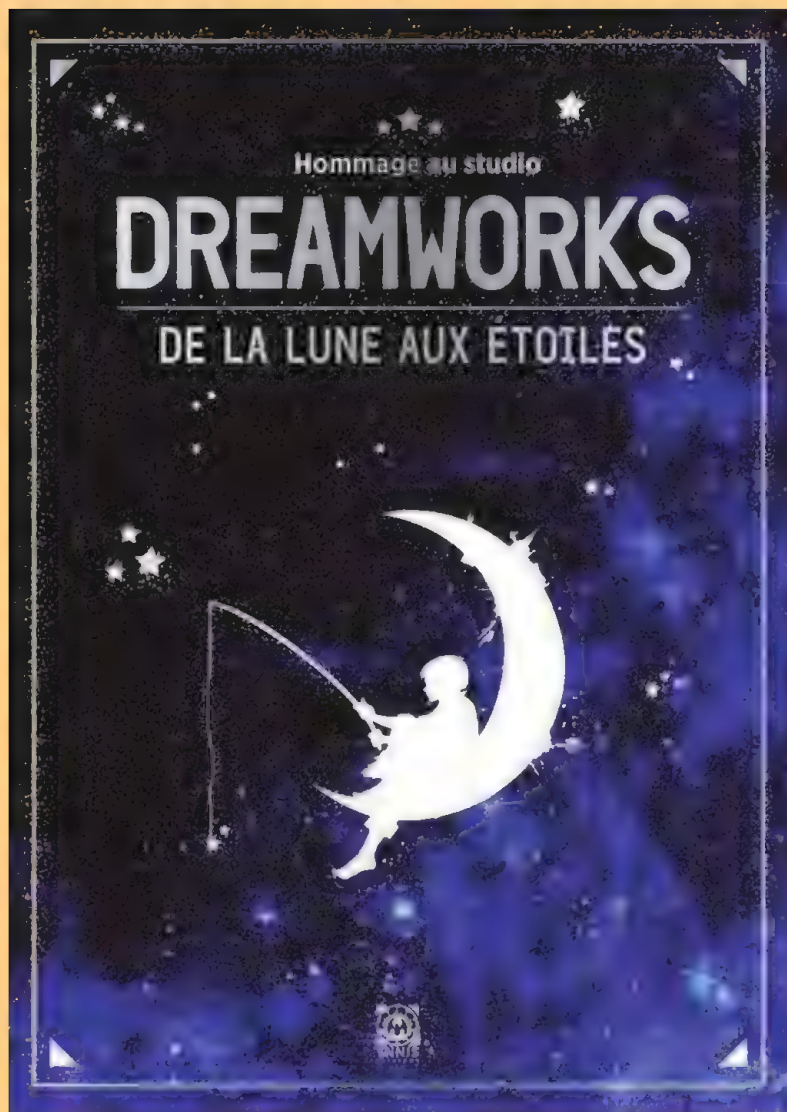
MIFA

.....
11 au 14 juin
.....

www.annecy.org

animeland

VOUS PRÉSENTE



DREAMWORKS

DE LA LUNE AUX ÉTOILES

DISPONIBLE ACTUELLEMENT EN LIBRAIRIE.

UN PARTENARIAT



EUROZOOM

« UN ÉBLOUISSANT CONTE MUSICAL »

Cahiers du cinéma



LIZ & L'OISEAU BLEU

Un film de NAKO YAMADA

Sélection Officielle
ANNECY 2018

AU CINEMA 17 AVRIL

CINÉMATRAQUE
POUR CRÉER LE FILM-MÉTIER
DES COUPS DE PÉLÈS

crunchyroll

animeland

madmoiZelle

J:ONE

CAHIERS
CINEMA

Télérama

TOON'AM

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS



NOUVEAUX ÉPISODES INÉDITS !

DU LUNDI AU VENDREDI - 18H30



© 2015 Toon'Am. Tous droits réservés. 15+4 Adultes

CANAL

CANAL 164



CANAL 214



CANAL 96

free

CANAL 164



CANAL 166

molotov.tv

Rick and Morty

TOTAL RICKALL

LE JEU DE CARTES



Jouez un membre de La famille Smith
et éradiquez tous Les parasites !

Disponible
en boutique de jeu !



[adult swim]

www.dontpanicgames.com

ADULT SWIM, le logo, RICK ET MORTY et tous les personnages et éléments relatifs sont des marques déposées de ©2018 Cartoon Network. Société appartenant à Time Warner. Tous droits réservés.

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



LES ÉPISODES JUSTE APRÈS LE JAPON

ONE PIECE

TOUS LES LUNDIS - 22H

J:ONE[®]

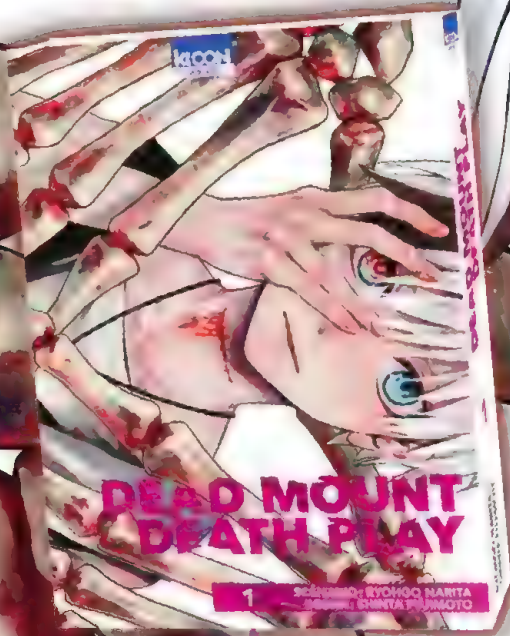
POP CULTURE MANGA **J+1**

En exclusivité sur

CANAL & **numericable**

DEAD MOUNT DEATH PLAY

Tome 1
le 21 mars



**LES MAGICIENS DÉMONIAQUES AUSSI
ONT LE DROIT DE SE RÉINCARNER !**

KI-oon 15^{ans}
www.ki-oon.com

J:ONE

VOIR LA BANDE-ANNONCE



RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KI-00N.COM

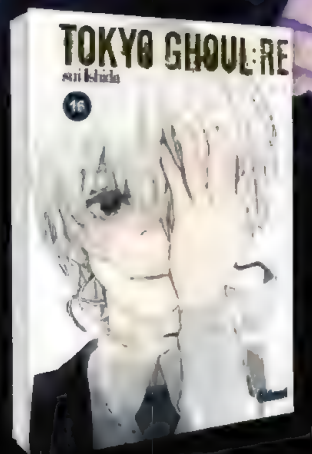


LA FIN TANT ATTENDUE !

TOKYO GHOUL:RE

sui ishida

**PLUS DE
1 800 000
EXEMPLAIRES
VENDUS !**



TOKYO GHOUL:RE © 2014 by Sui Ishida/SHUEISHA Inc.

**DERNIER TOME :
LE 17 AVRIL**

**50^{ans}
édition
Glénat**

MANGA • ANIME • FILM • CLASSIQUE • EXPERT



14€95

**5 CATÉGORIES.
500 QUESTIONS.
100 PAGES D'ANECDOTES.
POUR UNE SOIRÉE ANIMÉE.**

L'ANGE
LA MORT
LE DÉMON

Ballad × Opera

Akaza Samamiya

Par
l'auteur de
**BLOODY
MARY**



Tome 1 disponible
Tome 2 en mai

50^{ans}
édition
Glénat

Steins;Gate ELITE

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
 It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
 Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
 The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
 It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
 It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.



**DÉJÀ
DISPONIBLE**

ÉDITION LIMITÉE



Inclus STEINS;GATE:
Linear Bounded Phenogram
(exclusivité PlayStation®4)

PS4



Inclus STEINS;GATE:
8-BIT ADV
(exclusivité Nintendo Switch™)

NINTENDO
SWITCH

SPIKE CHUNSOFT MAGES. 5pb.

©MAGES./5pb./Chiyo St. Inc. ©2009 MAGES./5pb./Nitroplus STEINS;GATE Partners. STEINS;GATE is a trademark of MAGES./5pb./Nitroplus. ©Spike Chunsoft Co. Ltd. Developed by MAGES, Inc. Licensed to and Published by Ravenscourt. Ravenscourt is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. All trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Nintendo Switch and Joy-Cons are trademarks of Nintendo.



118 pages de Storyboard
 par Kenichi Kawamura, réalisateur de l'anime STEINS; GATE 0 !



Poster exclusif en tissu

Visuel non contractuel, offre uniquement
 disponible avec les versions physiques.

16
 www.pegi.info



JAPAN TOURS FESTIVAL 2019

PARC EXPO
TOURS

22 - 24 FÉVRIER

TRADITION
MANGA
GEEK

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX VIDÉO

ESPORT

COMICS



SANS !

JAPANTOURSFESTIVAL.COM



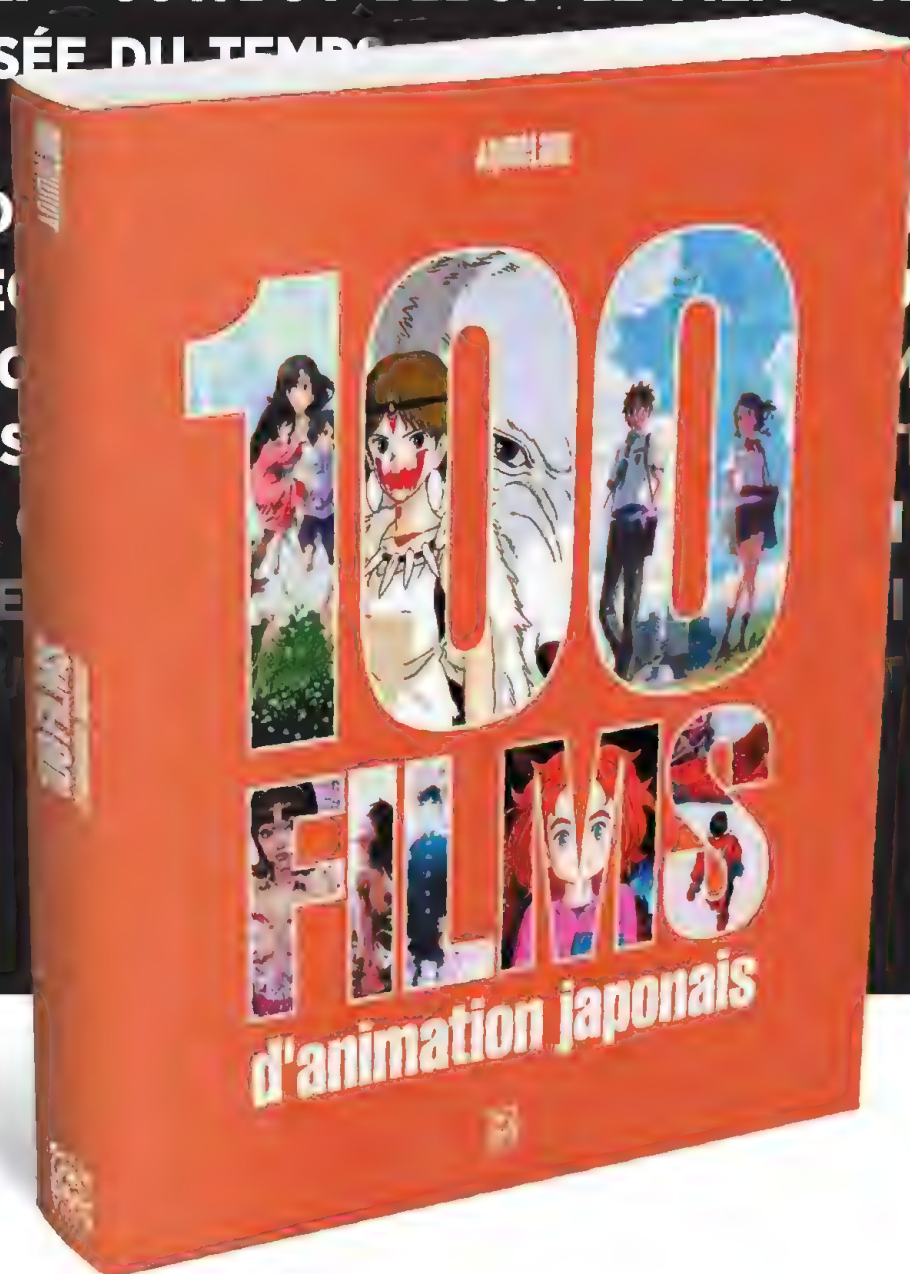
#JapanToursFestival



HORUS • LE CHÂTEAU DE CAGLIOSTRO • NAUSICAA •
LE TOMBEAU DES LUCIOLES • MON VOISIN TOTORO
AKIRA • ROUJIN Z • PERFECT BLUE • JIN-ROH • REDLINE
YOUR NAME. • COWBOY BEBOP LE FILM • MIND GAME
LA TRAVERSÉE DU TEMPS

APPLESEED
A SILENT VO
5 CM PER SEC
UN ÉTÉ AVEC
THE NIGHT IS
THE EMPIRE
LE VENT SDE

NUS WARS
E À MOMO
SE KAGUYA
X SIRÈNES
MER BÉTON
TITE SŒUR
ELLA 5555
INOCENCE



**(RE)DÉCOUVREZ LES COULISSES
DES FILMS QUI ONT MARQUÉ
L'HISTOIRE DU CINÉMA D'ANIMATION.**



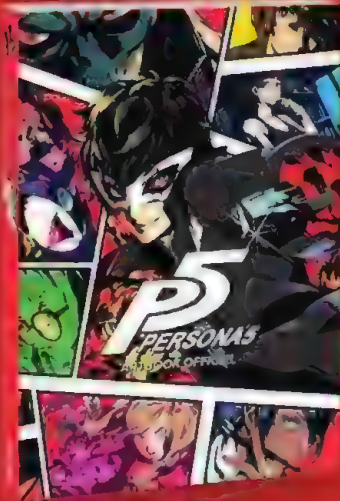
DÉJÀ DISPONIBLE.



YNNIS-EDITIONS
YNNIS-EDITIONS.FR

P5 PERSONA5

Artbook officiel



**LA SAGA CULTE PERSONA
ARRIVE EN LIBRAIRIE !**

Disponibles le 21 mars 2019

P3 PERSONA3

Mangas officiels



Tome 01



Tome 02





MAGUS OF THE LIBRARY

L'ÉLOGE DE LA LECTURE

[PAR **AGNÈS ANDRÉ**]

L'auteure de *7th Garden*, Mitsu Izumi, signe son nouveau *seinen fantasy*, *Magus of the Library*. Cette œuvre publiée aux éditions Ki-oon rejoint la collection Kizuna aux côtés de *Reine d'Égypte*. Embarquez dans un monde où l'imagination règne en maître, bercée au rythme des *Mille et Une Nuits*.

EN BREF

Ce manga est un véritable régal pour les yeux ! Si ce premier tome laisse un peu sur sa faim, on est curieux de découvrir la suite des aventures de Shio.

Titre original :

Toshokan no Daimajutsushi

Auteur : Mitsu Izumi

Nombre de tomes :

2 au Japon (série en cours)

Prépublication :

Good! Afternoon

Éditeur VO : Kodansha

Éditeur VF : Ki-oon

Genre : aventure, heroic fantasy

Date de sortie : 7 mars 2019

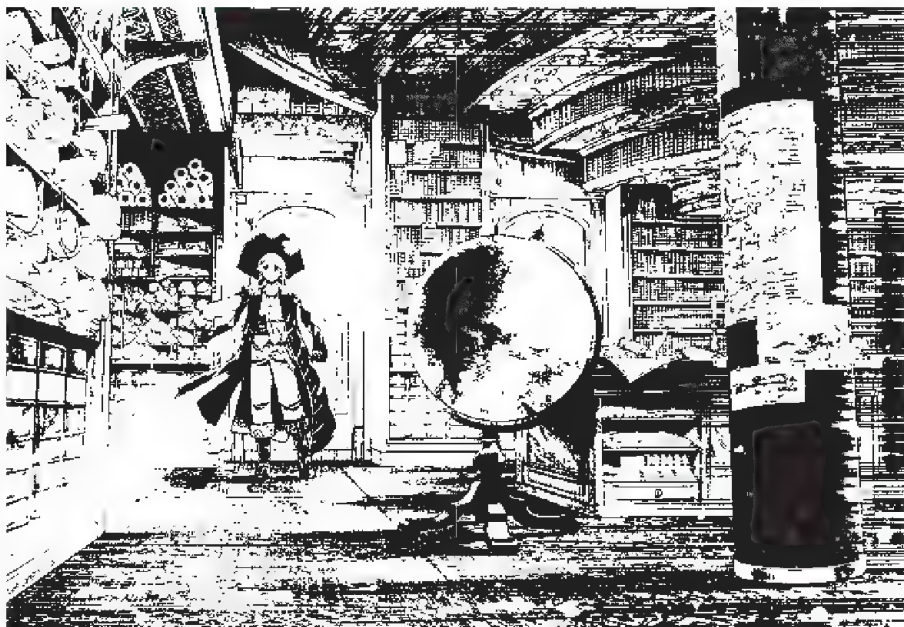
Prix : 7,90 €

La lecture est un excellent moyen d'évasion. Quelques lignes peuvent permettre au lecteur d'acquérir des connaissances et, dans le même temps, le pousse à la réflexion. C'est le cas de Shio, un enfant aux oreilles pointues nourrissant une passion dévorante pour les livres. Malheureusement pour lui, il vit dans les faubourgs d'Amun avec sa sœur aînée. Il endure quotidiennement le mépris des habitants. Pour échapper à cette dure réalité, il se réfugie dans des récits extraordinaires et des romans, dans l'attente qu'un héros l'embarque loin de cet endroit qu'il déteste tant. Shio n'a qu'une seule chose en tête : se rendre à Afshak, la capitale des livres.

UN PRÉCIEUX HÉRITAGE

L'idée du récit *Magus of the Library* trottait dans la tête de Mitsu Izumi depuis quelque temps. Avant de se lancer, l'auteure prend le temps de bien peaufiner ses idées pour son nouveau titre. En 2017, le magazine

Good! Afternoon (Ajin) dévoile les premiers chapitres du manga. Mitsu Izumi s'est grandement inspirée des *Mille et Une Nuits*, glissant plusieurs clins d'œil à l'émblématique Sinbad. On note aussi une technique de narration employée, typique au recueil des contes : la présence d'un narrateur nous aspire directement dans l'univers et l'imagination de Shio. À travers cette épopée, on sent la quantité astronomique de connaissances qu'a recueillies la mangaka. L'histoire du livre est retranscrite avec justesse, sans explications à rallonge. On découvre alors une fresque historique revenant sur l'ancêtre du livre et les premiers supports utilisés. Le tout est accompagné par des dessins d'une finesse et d'une précision envoûtante. Mitsu Izumi a le souci du détail et ça se ressent dans plusieurs planches, notamment dans cette scène de la bibliothèque. On la découvre dépourvue de livres. Puis elle se retrouve, page suivante, gorgée d'ouvrages. Il suffit de comparer ces deux seules planches pour être fasciné par le coup de crayon à la fois réaliste et magique de la dessinatrice. Au cours du récit, la mangaka met un point d'honneur à protéger les livres : « Ayez conscience des joyaux que vous avez entre les mains », semble-t-elle dire. L'accès à la lecture est une autre de ses priorités, et cela s'exprime visuellement, à l'image de cette scène où Shio brave les flammes au péril de sa vie dans l'unique but de sauver un précieux bouquin. Tout semble réuni pour construire une histoire riche en aventures, mais c'est aussi ce qui peut nous interroger sur le titre. Son univers est si dense qu'il est difficile d'en exploiter la totalité. Pour l'heure, on espère plus de surprises de la part de Mitsu Izumi dans les prochains tomes à venir. •



THE RISING OF THE SHIELD HERO

DES AUTEURS SANS BOUCLIER

[PROPOS RECUEILLIS PAR MAXIME A. BENDER]

Manga vendu à plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires en France, *The Rising of the Shield Hero* édité par Doki-Doki est l'un des piliers actuels de la *fantasy* et de l'*isekai* dans l'Hexagone. Son créateur, Yusagi Aneko, et le mangaka qui transpose l'œuvre, Kyû Aiya, se livrent sans complexe pour *Animeland*.

S'inscrivant dans une tradition d'histoire d'invocation dans un autre monde, *The Rising of the Shield Hero* a su se démarquer, notamment par l'attitude et le caractère de son protagoniste principal. Sans conviction, il manque de noblesse, et n'a pas vraiment envie d'être l' élu. Loin d'être un archétype d'antihéros, ce sont les événements qui poussent le personnage dans ses derniers retranchements. Son nom est Naofumi Iwatani, il est invoqué dans un univers parallèle en compagnie de trois garçons. Ils sont destinés à devenir les sauveurs de ce monde fantastique, typique d'un RPG, et reçoivent tous une arme légendaire

« POUR LE HÉROS
À LA LANCE, JE ME
SUIS INSPIRÉ DU PER-
SONNAGE PRINCIPAL
D'UNE SÉRIE DE JEU
DE DRAGUE QUE
J'AIMAIS BIEN. »

afin de défendre le royaume. Pendant que les autres sont dotés d'une lance, d'une épée ou d'un arc, Naofumi hérite du « Bouclier »... Équipé du seul élément défensif, il se retrouve raillé par ses comparses. En raison d'un manque de charisme et d'expérience, il se distingue par sa solitude dans ces terres inconnues. Pire encore, ses co-héros font tout pour l'enfoncer, le trahir et le manipuler. Chassées par tous, les pensées de Naofumi ne sont plus que vengeance et haine. Ainsi, commence son périple dans ce monde parallèle, un univers ultra référencé, comme nous le confirme Yusagi Aneko, son créateur. « En fait, diverses œuvres m'ont inspiré.

Deux romans en ligne pour Ren, trois light novels pour Itsuki et un jeu vidéo pour Motoyasu. C'est d'ailleurs le héros à la lance¹ qui est d'abord sorti de mon imagination. Pour lui, je me suis inspiré du personnage principal d'une série de jeu de drague que j'aimais bien. Je l'aimais tellement que j'en avais fait une œuvre parodique, et après coup j'ai constaté à quel point je m'étais attaché à son héros. Pour Naofumi, j'ai l'impression qu'il m'est venu des visuels de classe "tank" de MMORPG. Et pour son caractère... je crois qu'il le tient d'un majordome d'un manga très célèbre ! »

« J'essaie de jouer avec les émotions des lecteurs. »

Cette histoire a d'abord vu le jour sur Internet en 2012. L'éditeur japonais Media Factory l'a ensuite transformée en roman et ce n'était que le début d'une aventure éditoriale. En 2014, un manga est produit, puis un anime cette année². C'est une véritable révolution pour cet auteur prolifique qui a déjà livré plus d'une vingtaine de tomes : « Le changement le plus important pour moi a eu lieu lors de la publication papier des light novels. D'un coup, je me suis retrouvé propulsé dans le vaste cercle de l'édition. C'est ce moment-là qui m'a le plus marqué. Malgré tout, je n'ai pas vraiment conscience d'écrire ou d'être lu par le monde entier. Dans mon processus créatif, j'écris juste en essayant de jouer avec les émotions des lecteurs. Et si au final, j'arrive à les divertir, j'en suis vraiment ravi. »



Titre original :
Tate no yûsha no nariagari
Nombre de tomes mangas :
10 en France, 11 au Japon
Nombre de tomes light novels :
21 au Japon
Auteur original : Yusagi Aneko
Mangaka : Kyû Aiya
Prépublication :
Monthly Comic Flapper
Éditeur VO : Media Factory
Éditeur VF : Doki-Doki
Classification : seinen
Genre : Isekai shôkan, aventure,
action, fantasy
Prix : 7,50 €



« J'ai eu peur qu'on n'aime pas le caractère de Naofumi. »

Jouer avec nos émotions de fans, il sait très bien le faire ! Il est même rare, encore aujourd'hui, de commencer une série avec un héros aux pensées si négatives... « J'ai évidemment eu peur que les lecteurs n'aient pas le caractère de Naofumi. D'ailleurs au tout début, j'ai reçu plusieurs refus d'éditeurs pour Tate no yûsha no narigari. Il faut dire qu'à l'époque, ce sont les light novels qui se passaient dans un univers contemporain qui marchaient fort. Mais j'avais entendu que le site de publication de romans amateurs Shosetsuka ni narô³ était ouvert à tous les genres, j'ai pris mon courage à deux mains et tenté à nouveau ma chance dessus. »

C'est comme ça que Yusagi Aneko a donné naissance à *The Rising of the Shield Hero* qui deviendra quelques années plus tard le manga que l'on connaît. C'est Kyû Aiya qui eut la lourde tâche de mettre ces aventures en dessins. Ce mangaka a fait ses armes en tant qu'assistant de Hiromu Arakawa et ne cache pas avoir été influencé sur de nombreux points par l'auteur de *Fullmetal Alchemist*. Mais créer et adapter c'est différent : « Lorsqu'on réalise une adaptation en manga, il faut donner aux lecteurs des moments de tension, un rythme soutenu et des personnages expressifs. Je m'attelle donc à faire mes storyboards en gardant bien ça à l'esprit. Je fais également attention de ne pas trop m'écarter du roman originel, même si je rajoute pas mal de contenus typiques du manga. »



« Si jamais je dois en faire baver encore plus à Naofumi dans le manga, je n'hésiterai pas. »

Le juste milieu est ainsi un Graal à atteindre pour qui adapte un *light novel*. L'autre difficulté, c'est de rendre hommage aux différents protagonistes sans trop s'impliquer... « Le personnage que je préfère est Raphalia, mais je ne la mets pas plus en valeur pour autant. Pour moi, c'est le récit qui prime avant tout. [C'est comme pour Naofumi], lui rendre la vie plus facile n'est pas vraiment le genre de choses auxquelles je pense. L'important pour moi, quand je prépare les story-boards, c'est de faire en sorte que Naofumi garde l'empathie des lecteurs et que son personnage reste cohérent avec le récit. Si jamais je dois lui en faire baver encore plus dans le manga, je n'hésiterai pas. » Et vu la suite de *The Rising of the Shield Hero*, on espère aussi qu'il n'hésitera pas un instant, Naofumi se comporte à merveille dans l'adversité ! •

LA QUESTION QUI TUE

Si à la place de Naofumi, vous aviez été invoqué comme héros au bouclier, comment auriez-vous réagi ?

Yusagi Aneko : J'aurais d'abord trouvé ça dingue, je pense... et j'aurais essayé de voir ce que je pouvais faire... Mais tout en paniquant... !!!

Kyû Aiya : Je n'en ai vraiment aucune idée... Mais c'est vrai que tant qu'à faire, j'aimerais autant éviter que ce genre de situation soit possible dans la réalité !

1. Au Japon, l'auteur a également créé un *spin-off* dédié au héros à la lance : *Yari no yûsha no yarinaoshi*
2. L'anime est disponible depuis le mois de janvier sur Crunchyroll et réalisé par les studios Kinema Citrus (lire p. 53).
3. Le nom de la plateforme signifie « devenons romanciers ».

Remerciements : Un grand merci aux équipes de Doki-Doki.



ERRANCE

LA MISE À NU D'UN MANGAKA

[PAR **Joan Lainé**]

En publiant *Errance* parallèlement à sa série *Dead Dead Demon's Dededede Destruction*, Inio Asano s'est livré dans un récit en grande partie autobiographique au sein duquel il met en scène Kaoru Fukazawa, un *mangaka* tourmenté et désabusé. Sombre, troublant mais aussi passionnant, ce manga se dévoile en France grâce aux éditions Kana.

EN BREF

Récit choc en partie autobiographique à travers lequel Inio Asano se livre en tant qu'homme et artiste.

Titre original : *Reiraku*

Auteur : Inio Asano

Nombre de tomes : one-shot

Prépublication :

Big Comic Superior

Éditeur VO : Shogakukan

Éditeur VF : Kana

Genre : vie de *mangaka*

Prix : 15 €

En croisant au sein d'une œuvre la personne qu'il était à l'université et Kaoru Fukazawa, un *mangaka* quadragénaire venant de conclure sa série phare (qui est donc son avatar après la fin de *Bonne nuit Punpun*), Inio Asano frappe un grand coup quitte à déstabiliser ses lecteurs. Il dresse un portrait cynique d'un dessinateur égoïste qui n'aime plus le manga, prêt à se trahir artistiquement pour retrouver le succès auprès du public.

LA CHUTE D'UN MANGAKA

Le manga fait partie intégrante de la vie de Kaoru Fukazawa, si bien qu'il a même épousé son editrice, à l'instar d'Inio Asano. Mais lorsqu'il termine *Sayonara Sunset*, sa série phare, les nombreuses questions sur le média qu'il avait en lui commencent à l'envahir et l'obséder. N'arrivant pas à se lancer dans une nouvelle série et sa relation avec sa femme – trop occupée à prendre soin de la *mangaka* en vogue – se désagrégeant, l'auteur entre dans une spirale noire. Il succombe à la prostitution et se prend d'affection pour une jeune fille au regard félin qui prétend se nommer Chifuyu. À son contact, il parvient à dévoiler l'homme qui se cache sous la carapace du *mangaka*, et notamment son idée de la liberté. Mais qu'on ne s'y trompe pas, si la crise de la quarantaine est intéressante, *Errance* marque les esprits avant tout pour ce qu'il raconte du monde du manga et de la création. Inio Asano nous plonge dans un quotidien mêlant l'influence des éditeurs, l'importance des lecteurs et ses désirs en tant qu'artiste. C'est une quête complexe dans laquelle le personnage se plie aux tendances pour être lu, car c'est ainsi qu'il peut exister. Ses questionnements sur ce qui plaît aux *otaku* et qui peut faire parler sur les réseaux sociaux le poussent à s'essayer au *moe*, ce qui fait forcément écho à *Dead Dead Demon's Dededede Destruction*. L'artiste se sent à l'étroit, comme un imposteur. Il en veut à tout le monde : aux *mangaka* de parler des créations à la légère, aux éditeurs de ne considérer le manga que par le chiffre et aux lecteurs de réclamer des choses qu'ils voudraient lire, non sans facilité. En dressant ce constat amer, Kaoru

ne fait qu'accroître son blocage. Au fond, *Errance* est un récit sans concession au sein duquel Inio Asano se met à nu, une mise en abyme aussi formidable qu'abominable. Le *mangaka* nous avait d'ailleurs habitués à ce procédé avec ses réflexions à travers Sachi dans *Bonne nuit Punpun* et en mettant en scène des *mangaka* dans des histoires courtes. Et si on se demande comment va aujourd'hui l'amour du manga pour Inio Asano, on a un élément de réponse : il a épousé en septembre 2018 la *mangaka* Akane Torikai. •





L'ÎLE AUX CHIENS

LE CHEF-D'ŒUVRE DE WES ANDERSON EN MANGA

[PAR **Joan Laimé**]

Le dernier film d'animation de Wes Anderson se déroule dans un Japon dystopique et a forcément eu un écho tout particulier sur l'Archipel. Connu sous le titre équivoque de *L'Île aux chiens*, son impact s'est ressenti jusque dans le domaine du manga puisque Katsuhiro Otomo a dessiné l'affiche japonaise et Minetaro Mochizuki l'a adapté en BD qui paraît aujourd'hui en France chez Le Lézard Noir.

EN BREF

Visuellement irréprochable, le manga de Minetaro Mochizuki ne s'embarrasse pas de détails superflus.

Titre original : *Isle of Dogs*

Auteur : Minetaro Mochizuki

Nombre de tomes : *one-shot*

Prépublication : *Morning*

Éditeur VO : Kôdansha

Éditeur VF : Le Lézard Noir

Genre : canidé

Prix : 15 €

Il est bien difficile de suivre la carrière de Minetaro Mochizuki après son prix à Angoulême pour l'excellent *Chiisakobé*. Entre des travaux d'illustrations et un court *one-shot* publié au format numérique, les œuvres à importer en France se font rares. Heureusement, l'an dernier, le mangaka a profité de la sortie japonaise du film *L'Île aux chiens* de Wes Anderson pour l'adapter en un manga de quatre chapitres. Si le résultat est plutôt court, tenant en près de 75 pages, une version papier est toutefois sortie dans un grand format cartonné rappelant les BD franco-belges ou les comics indépendants.



ENTRE CHIEN ET HUMAIN

Ceux qui ont vu le film de Wes Anderson pourront reprocher au manga de ne pas aborder de nombreux sujets, tout en revivant sous le trait de Minetaro Mochizuki ses scènes marquantes. D'un autre côté, les personnes qui sont passées à côté du long métrage (allez de ce pas le découvrir !) devraient quant à elles être désarçonnées devant la rapidité de l'histoire. Le manga se concentre en effet sur la relation entre Atari et Chief, en occultant aussi bien le propos politique que le sens du voyage. En se focalisant sur les deux personnages jusqu'à développer leur passé, l'auteur parvient à mettre en scène un lien naissant entre un humain et un chien. Qu'importe alors que l'intrigue n'ait pas l'ampleur de celle du film, ce sont les émotions que nous transmet le manga via la rencontre entre ces deux personnages qui priment.

POUR L'AMOUR DU DESSIN

Qu'on se le dise, le principal intérêt du manga n'est pas narratif mais bel et bien esthétique. Le choc visuel est puissant, à la hauteur ce que propose Wes Anderson dans son film. Entre la précision de sa ligne claire, la science de son découpage ou encore son utilisation du noir, Minetaro Mochizuki en met plein la vue. On sent tout le plaisir de l'auteur à mettre en scène cette relation tout en explorant les angles de vue et techniques de dessin. Le mangaka expérimente le style qu'il a développé à travers les récents *Tokyo Kaido* et *Chiisakobé* avec beaucoup de maîtrise, tout en arrivant à faire écho à la plastique du long métrage d'origine. *L'Île aux chiens* est donc une œuvre avant tout graphique, et on ne l'apprécie que mieux grâce à la superbe édition en grand format que propose Le Lézard Noir. •

INTERVIEW DE MINETARO MOCHIZUKI

DESSINER LES SENTIMENTS

[PROPOS RECUEILLIS PAR **Joan Lainé**]

Pour la seconde année, l'éditeur Le Lézard Noir invitait au Festival International de la Bande Dessinée le *mangaka* Minetaro Mochizuki. L'occasion pour *AnimeLand* de rencontrer cet immense maître du manga qui a fait trembler le Japon avec *Dragon Head* et dont l'écho a retenti en France jusque dans l'introspectif *Chiisakobé*.



Minetaro Mochizuki

Nous sommes très heureux de vous revoir à Angoulême après que vous avez reçu votre prix. Qu'est-ce que cela a changé dans votre métier ?

Merci, d'ailleurs je m'amuse toujours beaucoup à Angoulême. Pour vous donner un exemple, on dit que les médecins ont un but précis dans leur métier qui est de soigner les patients. Ils ont une mission qui leur est attribuée mais ce n'est pas le cas pour les *mangaka*. Je me suis souvent demandé quelle était notre nécessité dans le monde. On dessine sans voir nos lecteurs, donc c'est difficile d'avoir des retours. Et le fait d'avoir un prix en France m'a fait prendre conscience qu'il existe un lectorat m'attendant

En France on redécouvre *Dragon Head* grâce à une nouvelle édition. Comment voyez-vous votre évolution depuis cet immense succès ?

Je pense que ma façon de montrer et exprimer les choses a changé. *Dragon Head* est une histoire qui traite du thème du cataclysme mais qui ne le fait pas de manière exubérante. Lorsque j'ai dessiné ce récit, j'avais en tête de rester sobre. Avec *Chiisakobé*, on est dans une histoire plus personnelle. Finalement je ne sais pas si les choses ont tant changé que ça entre ces deux mangas mais si je dois retenir une évolution, elle se situe dans ma manière de montrer les sentiments.

Entre-temps nous avons également découvert *Tokyo Kaido*. Peut-on considérer ce manga comme un renouveau de votre carrière ?

Renouveau est peut-être un mot un peu trop fort mais il y avait effectivement une volonté de changer ma façon de faire avec *Tokyo Kaido*. Ce n'est pas quelque chose d'aussi décidé que les gens peuvent avoir tendance à le



penser, dans ma tête je me suis juste demandé : et si je prenais un chemin différent par rapport à d'habitude ?

Tokyo Kaido brille par sa mise en abyme du manga dans le manga. Est-ce qu'à travers ce sous-texte, vous avez mis vos propres questionnements sur le média ?

Oui, tout à fait. C'est une époque où j'étais dans une forme d'oscillation et j'ai mis à travers les personnages du manga les questionnements qui m'habitaient à ce moment-là. J'ai tendance à ne pas être très discret, du coup les lecteurs peuvent voir immédiatement que ce sont mes propres pensées.

Dans Tokyo Kaido, vous mettez en scène des gens qui explicitent ce qu'ils ressentent. Aviez-vous des choses au fond de vous qui devaient ressortir ?

C'est vrai que constamment je prends conscience des différences qu'il existe entre les autres et moi, je fais face à des difficultés de communication... Et cela transparait dans mes mangas de manière assez évidente.

Dans Chiisakobé au contraire, les personnages n'arrivent pas à exprimer ce qu'ils ressentent. Au fond, les deux mangas parlent de la difficulté à exprimer ses sentiments. À quel point ce thème est-il important pour vous ?

Quand on n'arrive pas à communiquer ses sentiments, il est très inconfortable de vivre. Et cette difficulté, je la ressens au quotidien. Quand je dis cela, on dirait que c'est quelque chose de très sérieux mais je ne veux pas être dramatique. En tout cas, c'est vrai que c'est un thème très important pour moi en tant que mangaka mais aussi dans ma vie personnelle. Même si j'ai atteint les 50 ans, je suis tout fragile et j'éprouve ce genre de difficultés.

« JE SUIS COMME
UN MUSICIEN
PRÉFÉRANT FAIRE DES
REPRÉSENTATIONS
ACOUSTIQUES. »

Quand on ouvre vos mangas, on est frappé par l'esthétisme, de la mise en scène à votre trait. Comment travaillez-vous cela ?

Dans chaque case de mes mangas, il y a un message à transmettre. Par rapport à ce que j'ai envie de dire, la disposition des objets va prendre forme de manière à ce que le propos résonne. Avant j'avais tendance à dessiner pour remplir les cases, c'était ma façon de m'exprimer. Maintenant j'ai envie d'être plus clair. Pour faire une métaphore, je suis comme un musicien préférant faire des représentations acoustiques parce qu'il affirme que cela fera davantage vibrer le public. Le roman à l'origine de *Chiisakobé* est une histoire à la fois universelle et ordinaire. Il se passe des événements impressionnants mais exprimés de manière habituelle. Pour le manga, j'ai essayé de respecter ce ton.

Quelles sont vos principales influences, qu'elles soient japonaises ou non ?

J'en ai tellement que je ne saurais pas par quoi commencer... Quand j'aime quelque chose, ça va m'influencer tel quel et je pense que mes lecteurs savent repérer mes influences mieux que moi.

Justement, vous avez collaboré avec Wes Anderson pour écrire un manga sur son film *L'Île aux chiens*. De quelle manière êtes-vous arrivé à faire ce manga ?

On m'a fait cette proposition via un créateur qui se nomme Kunichi Nomura, c'est une personne qui fait le lien entre Wes Anderson et le Japon. J'ai tout de suite accepté avec grand plaisir.

Appréciez-vous le cinéma de Wes Anderson avant cela ?
Oui, j'adore tout ce qu'il fait.

C'est un cinéaste qui, comme vous, développe un goût presque perfectionniste pour la mise en scène...

Le niveau d'accomplissement de l'univers de Wes Anderson est tellement élevé que lorsque l'on m'a fait cette proposition, j'étais très heureux et en même temps il y avait une certaine appréhension de ma part.

***L'Île aux chiens* est un manga très graphique. Qu'avez-vous voulu exprimer d'un point de vue esthétique ?**

C'est vraiment ma vision de ce film, c'est comme ça qu'il m'apparaissait. En plus, c'était assez compliqué à adapter en manga car c'est un film en *stop motion* et non en prises de vue réelles. Ce qui fait que je n'avais pas d'intentions sur mes dessins, tout s'est fait de manière naturelle et inconsciente. Néanmoins, je voulais mettre en scène dans le manga ce que moi j'appréciais chez Wes Anderson, par exemple je voulais montrer dans le manga les papiers peints que je trouve mignons. •



Chiisakobé

Remerciements à Miyako Slocombe (interprète) et Benjamin Dulot

CAMILLE MOULIN-DUPRÉ

DE L'ESTAMPE AU CINÉMA

[PROPOS RECUEILLIS PAR MARICHKA BESSE]

Camille Moulin-Dupré nous offre un véritable travail d'orfèvre avec le tome 2 du *Voleur d'estampes*. Ultime opus de l'histoire de l'homme au foulard, son œuvre reflète son exigence dans les détails et son titanesque travail de recherche. Rencontre avec un artiste qui a su s'approprier les estampes japonaises pour leur rendre le plus beau des hommages.



Camille Moulin-Dupré

Depuis ton expérience sur *L'île aux chiens* auprès de Wes Anderson, penses-tu que ton style ou ta façon de travailler ont changé ?

Le premier truc qui m'a fait évoluer, c'est mon assurance dans les détails. Avant j'avais très peur de Hokusai puis j'ai capté des choses en faisant le dessin de *Ponyo* pour *AnimeLand* (illustration hommage dans le mook *Ghibli, les artisans du rêve*, NDLR) avec tous les détails de la mer, et des dédicaces où il fallait que je dessine à la main en m'inspirant de Hokusai. J'avais donc une certaine confiance en moi : quand tu dessines du Hokusai, tu peux tout dessiner.

Quand Wes Anderson m'a demandé de travailler, je me sentais déjà capable. Par contre, il m'a demandé de faire les choses les plus compliquées qui soient. La planche compliquée que j'avais dessinée dans le tome 1 du *Voleur d'estampes* avait 25 personnages. Dès la première que j'ai faite avec Wes Anderson, il y en avait 70. Il m'a dit que ce serait comme ça pour les dix prochaines. Il fallait donc se muscler et trouver des astuces pour que ça fonctionne, aller plus vite et faire plus de détails, des bonshommes plus petits. Il m'empêchait aussi d'utiliser les niveaux de gris. J'utilisais donc beaucoup de noir et blanc, c'est pour ça que le tome 2 est plus contrasté que le premier.



L'avantage premier quand tu bosses avec Wes Anderson c'est qu'il sait parfaitement composer les images : quand tu lui donnes une image, il voit tout de suite les défauts. Il a un œil très acéré et ça finit par affûter ton œil aussi. Il m'a demandé des choses de plus en plus détaillées, de plus en plus petites. Donc rajouter des détails ne me dérange plus et permet de donner de l'ampleur. Il m'a aussi débloqué. Avant pour le tome 1, j'essayais toujours de respecter vraiment les compositions d'une estampe de Hiroshige ou de Haruno Bu. Je la faisais à ma sauce mais je respectais les compositions, je voulais vraiment être fidèle. Depuis j'ai pris confiance car avec Wes Anderson, il ne fallait pas être que dans l'univers japonais mais aussi dans l'univers de Wes Anderson. Maintenant je crée mes propres compositions. Certaines se rapprochent un peu plus du manga.

Pour ce tome-ci, le temple du Bouddha géant est le lieu central de l'intrigue et il est surtout criant de réalisme. Parle-nous de sa création.

Dans ce tome 2, la scène d'action centrale se passe dans ce temple. Je me sentais suffisamment mûr pour faire une belle scène d'action et je suis quelqu'un qui accorde beaucoup d'attention à la spatialisation. Le but est que le



lecteur ait la sensation que cette ville existe, qu'il puisse s'y balader. Je ne voulais pas que ce temple soit juste un décor. Donc j'ai regardé comment est constitué un temple japonais. J'étais déjà allé à Kyoto et avais vu des temples mais j'ai regardé comment c'était architecturé pour faire un plan vu du dessus et ça m'a donné des pistes. Je me suis énormément documenté en photos, et avec Google Street View tu peux te balader dans l'enceinte de certains temples. Donc j'ai passé pas mal de temps à me promener virtuellement dans des temples japonais pour voir les cadrages. J'ai besoin d'imaginer l'espace dans ma tête pour pouvoir raconter des histoires et faire des plans. Le but c'est d'avoir une belle scène d'action avec des décors grandioses : j'ai littéralement construit et détruit mon temple. Et c'était aussi pour mes lecteurs qui sont moins fans d'action : qu'ils aient quand même la sensation de visiter un temple, qu'ils aient des belles images.

Je me suis inspiré de plusieurs temples pour faire celui-ci, pas uniquement celui de Nara. Et l'astuce c'est de dessiner une moitié et de la dupliquer vu que n'importe quel bâtiment est censé être symétrique. J'ai littéralement passé un mois à faire le temple.

Le Voleur d'estampes porte un regard et une réflexion non seulement sur la société japonaise de l'époque, mais aussi sur notre société actuelle occidentale. Comment as-tu réussi à poser avec justesse ce double regard ?

Le Japon était en crise à cette période-là et on est aussi

en crise aujourd'hui donc je voyais des parallèles. Je suis quelqu'un qui a envie de parler de l'époque dans laquelle je vis car je suis marqué par ce qui se passe dans la société. Mais je ne suis pas capable de raconter une histoire qui se déroulerait aujourd'hui. J'ai toujours besoin d'un univers passé ou imaginaire. Je me suis beaucoup documenté au niveau de l'histoire japonaise, je connais assez la période dans laquelle l'histoire se passe pour que ça puisse coller avec l'histoire japonaise même si c'est fictionnel. Mais je voulais aussi être ouvert aux profanes, pas qu'aux initiés du Japon. Il faut qu'il y ait un écho entre le personnage et le lecteur.

Dès le départ, je voulais raconter l'histoire d'un individualiste (et dieu sait combien il y en a actuellement) qui pouvait créer l'étincelle mais

montrer qu'il n'était pas forcément animé des meilleures intentions dans une période qui bouge. Pour la fille, un peu comme dans *Princesse Kaguya*, je voulais raconter le poids des traditions, l'enfermement de l'image de la femme. Et aller au-delà des apparences, avoir quelqu'un qui se pose des questions : le genre de pensées qu'on peut tous avoir en soi. C'était aussi important qu'on voie qu'il y a une vie dans cette petite ville, qu'il y a des destins qui changent. Je me suis concentré sur les protagonistes, c'est pour ça que les compositions elles-mêmes sont plus centrées sur les personnages. •

Remerciements à Camille Moulin-Dupré pour sa disponibilité et Charlotte Perennes.

Une Drôle
de Famille

Yumi Unita



UNE DRÔLE DE FAMILLE

MARIÉS, DEUX ENFANTS

[par SÉBASTIEN KIMBERGT]

L'inoubliable *Un drôle de père* a jadis contribué, à l'instar de *Yotsuba&*, à faire évoluer l'image du modèle paternel, à la fois dans la société japonaise et dans le manga, où ils ont été suivis par de nombreux titres. Six ans et demi après sa conclusion, Delcourt s'aventure enfin dans la bibliographie de son auteure pour nous offrir une nouvelle comédie familiale de son cru.

EN BREF

Grâce à Delcourt-Tonkam, on sait que les Honda démarrent tranquillement, atteignent vite leur rythme de croisière et partent parfois dans tous les sens.

Titre original : *Yoningurashi*

Auteur : Yumi Unita

Nombre de tomes : 1 en France, 4 au Japon (série terminée)

Prépublication : *Monthly Manga Life* et *SukuSuku Paradise*

Éditeur VO : Takeshobo

Éditeur VF : Delcourt

Genre : tranches de vie

Prix : 9,35 €

Peu connue en France, Yumi Unita vient pourtant de célébrer en 2018 ses vingt ans de carrière. Cette dernière se compose d'une vingtaine de créations tournant autour du thème des relations interpersonnelles, de façon réaliste, à travers le prisme du couple, de la rencontre amoureuse à la gestion de la famille, en passant par la grossesse. Ses publications, tantôt à destination des hommes, tantôt pour des femmes, se composent en moyenne de un à cinq tomes, exception faite d'*Un drôle de père*, son best-seller (11 volumes, un film live et une série animée).

UN CHOIX JUDICIEUX ?

C'est donc au milieu d'un vaste catalogue que les éditions Delcourt-Tonkam ont fait leurs courses et jeté leur dévolu sur le quotidien de la famille Honda, regroupant les quatre tomes initiaux en deux opus pour la VF. À travers une série de chapitres de six

pages, nous suivons la petite vie tranquille (« modeste », pour paraphraser la *mangaka* dans sa postface) de Chiharu, Tarô (son mari, qu'elle considère comme son troisième enfant), Yuri et Kotarô, au gré des saisons. Si l'ensemble est sympathique et débordé de bienveillance, on s'étonne tout de même de lire une œuvre dessinée entre 2003 et 2008. Certes, il est agréable de suivre une fiction où l'éducation s'affranchit encore des nouvelles technologies, mais certains stéréotypes véhiculés par les personnages – dont Tarô – sont largement dépassés. Y compris au Japon.

UNE FAMILLE COMME LES AUTRES

Au fil des pages, Unita dépeint la façon dont Yuri et Kotarô cherchent leur place dans leur foyer et leurs progrès au quotidien (autonomie, mémorisation, apprentissage), avec une prédominance pour la formation du langage (de l'accumulation de vocabulaire aux modes de communication) sur laquelle reposent les gags les plus réussis du livre. À l'opposé d'un discours dominant qui présente les Japonais comme différents des Occidentaux¹, *Une drôle de famille* démontre que dans les premiers temps de la vie (avant le formatage scolaire), rien ne ressemble plus à un enfant qu'un autre enfant. La *mangaka* nous surprend ainsi avec un titre de jeunesse peut-être un peu léger, mais au propos relativement universel et intemporel. Surtout, grâce à la gentillesse et à la patience exemplaires de Chiharu, elle prône une éducation positive où la famille représente un cocon de douceur dans lequel l'enfant peut s'épanouir sereinement et à son rythme. Espérons qu'elle fasse des émules dans ce monde de brutes... •

1. Une vision discutable pourtant communément admise et largement entretenue de part et d'autre





BAKEMONOGATARI

NISI, L'OISIN EN CAGE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Dans l'AnimeLand n° 224, nous sommes revenus sur l'étrange expérience que propose l'adaptation *anime* du roman *Bakemonogatari*. Aujourd'hui, c'est le manga illustré par le génial Oh!Great qui arrive chez Pika. Pour quel résultat ?

EN BREF

Le manga *Bakemonogatari* est une douce porte d'entrée dans la saga, la beauté du dessin en plus, le sel de son incompréhension en moins.

Titre original : *Bakemonogatari*

Auteurs :
NisiOisin, Oh!Great (dessin)

Nombre de tomes :
4 au Japon (série en cours)

Prépublication :
Shūkan Shōnen Magazine

Éditeur VO : Kodansha

Éditeur VF : Pika

Genre : Pocket Monster

Prix : 7,20 €, 10,20 € (collector)

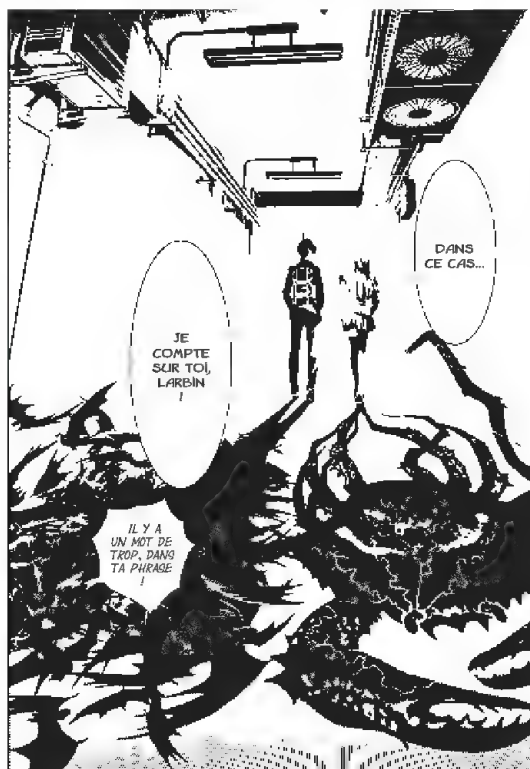
L'auteur NisiOisin a beau avoir tout fait pour que son labyrinthique roman *Bakemonogatari* soit impossible à adapter, le voilà flanqué d'un manga après de très bons segments animés. Heureusement, son trésor n'est pas tombé entre n'importe quelles mains. Pour faire suite au talent d'Akiyuki Shinbo, c'est le mangaka Oh! Great qui met en scène cette série fantastique dans laquelle tous les maux de l'adolescence sont dépeints. NisiOisin joue des légendes urbaines ou mythologiques (vampires, réincarnations), conductrices de la détresse de ses personnages qu'ils soient abandonnés par leur famille, retournés par leurs pulsions sexuelles ou condamnés par la maladie. En découle une flopée d'enquêtes surnaturelles. Celle du premier tome présente

une fille dont le poids est volé par un crabe. Cette idée n'est en réalité qu'une allégorie de la relation mère-fille contrariée de la protagoniste.

AUCUN RE-GREAT ?

Il est inévitable de confronter la version manga de *Bakemonogatari* face à ses grandes sœurs. Le succès (ou non) de son *anime* tient au respect du pacte que lie NisiOisin au spectateur, grâce à la réalisation égarée et distante. Le manga *Bakemonogatari*, pris indépendamment de son support romanesque ou animé, est réussi mais il ne s'amuse pas autant avec le lecteur. On aime ou on déteste *Monogatari* pour ses digressions, ses sales manies tenant le spectateur éloigné des débats tout en l'invitant à ne rien rater. Avec le manga, cet écart se rompt. Le débat peut s'élargir sur les limites d'un support comme le manga (un plan TV peut durer 0,10 seconde) mais plusieurs contemporains prouvent leur génie pour bousculer les habitudes (Shūzō Oshimi). Ainsi, le manga de *Bakemonogatari* est-il une formule plus douce de l'expérience *Monogatari*, moins alambiquée dans sa narration, effaçant sa séduction née de l'incompréhension. Certes, l'histoire d'origine est conservée, mais il est bien plus aisé de se plonger dans l'œuvre, ce qui n'est pas totalement le contrat *Bakemonogatari*. Ce choix est néanmoins validé par le contenant, le *Shūkan Shōnen Magazine* (Eden's Zero).

Pour autant, il serait bien exigeant de faire un procès d'intention à Oh! Great. Le dessinateur, qui a définitivement consolidé son style sur *Bioru Trinity*, livre des planches d'une classe folle. Sans renier le *chara-design* de Vofan / Akio Watanabe, il se réapproprie les personnages en leur donnant plus de stature. Le reste est une balade technique aussi contrastée (jeu noir/blanc) que délicieuse : plongée, contre-plongée, *prop design* inspiré... Il apparaît évident que le dessinateur dresse aussi son *nemu*, et c'est là toute la différence avec l'*anime* : Oh!Great fait tout pour attirer notre attention. Ça marche suffisamment pour profiter de toutes les déclinaisons de *Bakemonogatari*. Quel chanceux, ce NisiOisin ! •



L'ANGE
LA MORT
LE DÉMON

Ballad × Opera

Akaza Samamiya

Par
l'auteur de
**BLOODY
MARY**



Tome 1 disponible
Tome 2 en mai

50^{ans}
édition
Glénat

PARU ITAGAKI

WELCOME TO THE JUNGLE

[PROPOS RECUEILLIS PAR ANTONIN LACOMME]

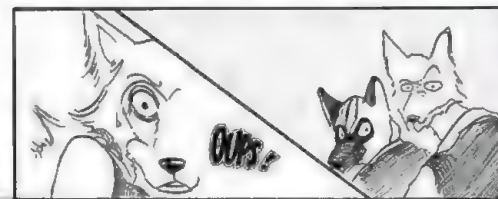
Bienvenue à l'institut Cherryton où carnivores et herbivores se côtoient à la manière d'une zoo(u)topie au fragile équilibre. Jouant sur les fausses apparences, Paru Itagaki nous offre une série « tranche de vie » qui a méchamment du mordant, publié dans le sulfureux magazine *Weekly Shônen Champion*. Sans complaisance, mais avec beaucoup de sensibilité, elle dépeint notre monde à l'apparence bien... bestiale !



Paru Itagaki

Vous avez commencé à écrire *Beastars* dès le lycée, puis continué à développer ce manga avec *Beast Complex*, un ensemble d'histoires courtes. Quelles sont les différences avec votre première mouture et l'histoire publiée ?

J'ai ce projet en tête depuis longtemps, mais au départ ça ne devait pas être un *shônen*, alors quand on m'a proposé d'être publié dans le magazine *Weekly Shônen Champion*, j'ai resitué l'histoire dans un collège pour que les lecteurs puissent se projeter et mieux s'identifier aux personnages. De là, les thématiques se sont orientées plus vers les troubles de l'adolescence comme l'éveil de la sexualité, l'émergence de la violence et la question de la place dans le groupe que l'on prend, voire de façon plus large, dans la société.



Qu'est ce vous a inspiré l'histoire de *Beastars* et la volonté d'utiliser des animaux pour représenter notre société ?

Depuis toute petite, je ne dessine que des animaux qui marchent sur leurs deux jambes et qui portent des vêtements. J'ai toujours aimé raconter des histoires autour et quand, à défaut de ne pouvoir monter des films comme je l'espérais pendant mes études de cinéma, j'ai commencé à avoir des projets de mangas, il ne m'est pas venu à l'esprit de dessiner autre chose que des animaux. Ils permettent de donner une profondeur supplémentaire à chaque personnage, car on associe à chacun d'entre eux une certaine image et des valeurs, comme au lion la force ou la biche la peur. Mais est-on vraiment conditionné par notre nature et par ce que nous sommes ? À un âge où l'on se construit, c'est ce déterminisme que j'ai voulu questionner.

Roman d'apprentissage, récit initiatique ou critique de la société, finalement comment définiriez-vous votre série ?

Chacun voit un peu ce qu'il veut dans *Beastars*. De mon côté, ce que j'ai voulu faire avant tout est montrer



UNE SÉRIE QUI A DU MORDANT

Vous êtes plus à croquer la carotte ou à déchirer à pleines dents de la chair fraîche ? *Beastars* nous offre une belle métaphore de notre monde partagé entre dominants et dominés tout en jouant habilement sur les faux semblants. Très subtile, l'histoire qui ne fait que commencer prendra des détours bien plus dramatiques où Paru Itagaki dépeindra avec justesse tant les sentiments qui peuvent naître entre deux personnes que tout oppose, que les bas instincts qui animent notre société d'aujourd'hui.

comment vivent les gens maintenant, avec leurs forces et leurs faiblesses et ce qui les pousse à se dépasser, dans le bon sens ou le moins bon. Dans ce grand mélange hétéroclite d'espèces que tout oppose, c'est aussi une façon de mettre en évidence comment la découverte de l'autre, aussi différent soit-il, permet de surmonter les barrières sociales.

Qui a tué Tem l'alpaga ? Au final, est-ce la trame de l'histoire ou bien le fil qui va permettre de détricoter la société de façade du monde de *Beastars* ?

Au départ je ne donnais pas à cet événement tant d'importance que ça, au point que j'ai été surpris et un peu pris de court quand mon éditeur m'a demandé qui était l'assassin (rires) ! Au final, il sera découvert et cet événement prendra tout son sens, mais ce sera beaucoup plus loin dans l'histoire au milieu de bien d'autres rebondissements et embranchements.

Le monde de *Beastars* est très occidentalisé dans ses décors, était-ce volontaire de ne pas rendre spécifiquement le contexte japonais à votre série ?

En effet, j'ai pris pour modèle graphique des références d'écoles anglaises, car je trouve que leurs architectures sont très belles et mettent très bien en avant mes personnages ! Après j'ai gardé le côté des clubs d'activités du système scolaire japonais

pour accentuer les interactions sociales entre les personnages.

Les apparences sont trompeuses dans *Beastars*, les loups sont timides, les cerfs ambitieux et manipulateurs, alors « *Beastars - Be A Star* » est-il le nouveau crédo de notre époque, quitte à tout faire, à se travestir, à se mentir à soi-même pour arriver à être célèbre et reconnu ?

J'ai voulu prendre les lecteurs à contre-pied, car tout le monde quelque part porte un masque dans notre société et les gens ne sont pas toujours ce qu'ils semblent être. Legoshi est un loup mais peureux qui souffre de la vision qu'ont les autres de l'image du Grand Méchant Loup des contes de fées. J'ai donc donné un caractère à certains de mes personnages à contre-courant de l'image des animaux qu'ils véhiculent. Ainsi, cela souligne autant la difficulté d'assumer le poids des attentes que l'on peut mettre sur nos épaules que la volonté de certains de vouloir s'extraire de leur condition et de briller dans la société.

Faire appel à des personnages anthropomorphiques rend alors ce message encore plus explicite sur la nature et la contre-nature des uns et des autres. Comment créez-vous vos personnages et quels sont ceux qui incarnent l'esprit de la série ?

Je joue sur les faux semblants en fait, Legoshi est le parfait exemple car l'image du loup est très forte et il devra se dépasser pour assumer sa condition d'espèce dominante, et puisque c'est un personnage de shōnen il finira par faire des actions hors du commun et d'une grande bravoure. Hal la lapine est au contraire décomplexée et s'épanouira en se libérant des qu'en-dira-t-on et vivra sa vie en étant indépendante dans ses relations, loin de l'image du petit lapin fragile qu'elle renvoie.

Vous allez très loin pour un shōnen dans les thèmes abordés dans Beastars, notamment sur la sexualité. Vous donnez à vos personnages féminins une vie sentimentale très libérée. Qu'est-ce qui a motivé ces choix ?

J'ai d'abord voulu renvoyer une image réaliste de la façon dont les femmes vivent aujourd'hui tout en montrant aussi la fascination bestiale et la vision déformée que peut avoir le regard masculin sur la gent féminine. Certains personnages féminins fascinent et incarnent des réceptacles à fantasmes des grands prédateurs quand d'autres jouent de leurs charmes pour arriver à leurs fins. Le chasseur devient chassé en somme et chacun fait au mieux avec ce qu'il

possède pour avancer dans la vie ; pour Legoshi ce sera son courage, pour Louis le cerf, son ambition.

Beastars dépeint une société constituée de dominants et de dominés, où les instincts naturels menacent de ressurgir à tout moment et de mettre en péril le fragile équilibre en place. Comment une telle société peut-elle tenir ?

C'est ce que va montrer l'histoire ! Au fur et à mesure on va découvrir comment chacun en fonction de ses aspirations va prendre soit le contre-pied, soit sombrer dans sa nature profonde. Comment des soupapes se sont mises en place

dans ce monde. Là aussi chacun a sa part d'ombre, à l'image de certains comportements ou endroits qu'a engendrés notre société qui semblent un mal nécessaire. À voir après si certains cherchent simplement à se confronter à leurs instincts ou à se tester face à leurs pulsions ou bien à se soulager d'une trop grande pression sociale. •

« J'AI VOULU
MONTRER COMMENT
VIVENT LES GENS
MAINTENANT, AVEC
LEURS FORCES ET
LEURS FAIBLESSES. »

BIBLIOGRAPHIE

- *Beast Complex* (série d'histoires courtes)
- *Beastars* (11 volumes, série en cours au Japon)

Remerciements à Victoire de Montalivet pour avoir organisé cette rencontre et à Kaé Byoga et Kim Bedenne pour la traduction





RUMIKO TAKAHASHI

LE SACRE DE L'IMPÉRATRICE

[par **Méko**]

Difficile aujourd'hui d'imaginer que ses parents désavouaient son envie de dessiner à la jeune Rumiko, mais la voilà consacrée deuxième *mangaka*¹ et troisième femme à se voir décerner le 46^e grand prix du FIBD d'Angoulême. De tous les *mangaka* vedettes, pourquoi est-ce sur elle qu'échut cette année le vote massif des auteurs de bande dessinée ?

RUMIKOGRAPHIE

1978 • *Uruseri Yatsura* - Glénat (*Lamu*)
1980 • *Maison Ikkoku* - Tonkam (*Juliette je t'aime*)
1984 • *Mermaid Saga* - Glénat (*Mermaid Forest* uniquement)
1987 • *Ranma ½* - Glénat
1987 • *One-Pound Gospel* - inédit
1987 • *Rumik Theater* - Tonkam (sous forme de 3 recueils de nouvelles)
1994 • *Rumik World* - Delcourt
1996 • *Inu Yasha* - Kana
2009 • *Rinne* - Kazé Manga

Peut-être parce qu'elle est la meilleure, tout simplement. Ayant appris le *gekiga* à la dure sous l'égide directe de Kazuo Koike, elle ne tardât pas à lui faire un héritier sous forme de satire sociale à l'humour sans limite. Elle a patiemment observé les travers de ses contemporains et ainsi pu annoter leurs manies et leurs paradoxes dans ses histoires, en s'offrant parfois le luxe de régler ses comptes personnels à même ses planches. Elle s'est construit un univers fantaisiste pour cultiver son cynisme du quotidien en l'arrosant de son folklore mêlant les *yōkai*, les arts martiaux, le shintoïsme et toutes sortes de passions populaires. Dépassant allègrement les deux cents millions de tomes vendus, elle est aujourd'hui la *mangaka* la plus riche du pays et a autant contribué au prestige du *Shōnen Sunday* qu'Akira Toriyama pour le *Shōnen Jump*. Quel que soit le genre qu'elle s'approprie, du *seinen* noir au *shōnen* étudiant, ce n'est pas Rumiko qui s'y plie, ce sont les codes eux-mêmes qui s'agenouillent devant la reine du manga ! Peu importe le ton de sa série, elle insufflé des ingrédients hétérogènes que son dessin faussement neutre assimile avec le plus grand naturel, et elle règne aujourd'hui sur le monde entier².

« L'OFFENSIVE DE SALADE »

Pour illustrer son génie protéiforme, voici une double page extraite du tome 7 de *Maison Ikkoku* qui substitue une véritable scène de crime de polar en lieu et place d'un climat de vaudeville.

Le contexte : Shun (François), ayant mis un peu trop la pression à Kyoko (Juliette) avec sa demande en mariage, insiste à présent très lourdement pour avoir sa réponse. Il s'approche d'elle jusqu'au contact sans avoir perçu que Salade, le spitz nain d'Azuna (Hortense), s'est invité dans son appartement. Sa phobie malade des canidés reste son talon d'Achille et l'on ne doutait pas un instant qu'il allait lui arriver une bricole. Kyoko, qui tentait de le friendzoner proprement, souhaitait éviter cette confrontation mais elle a accepté, par politesse, d'entrer

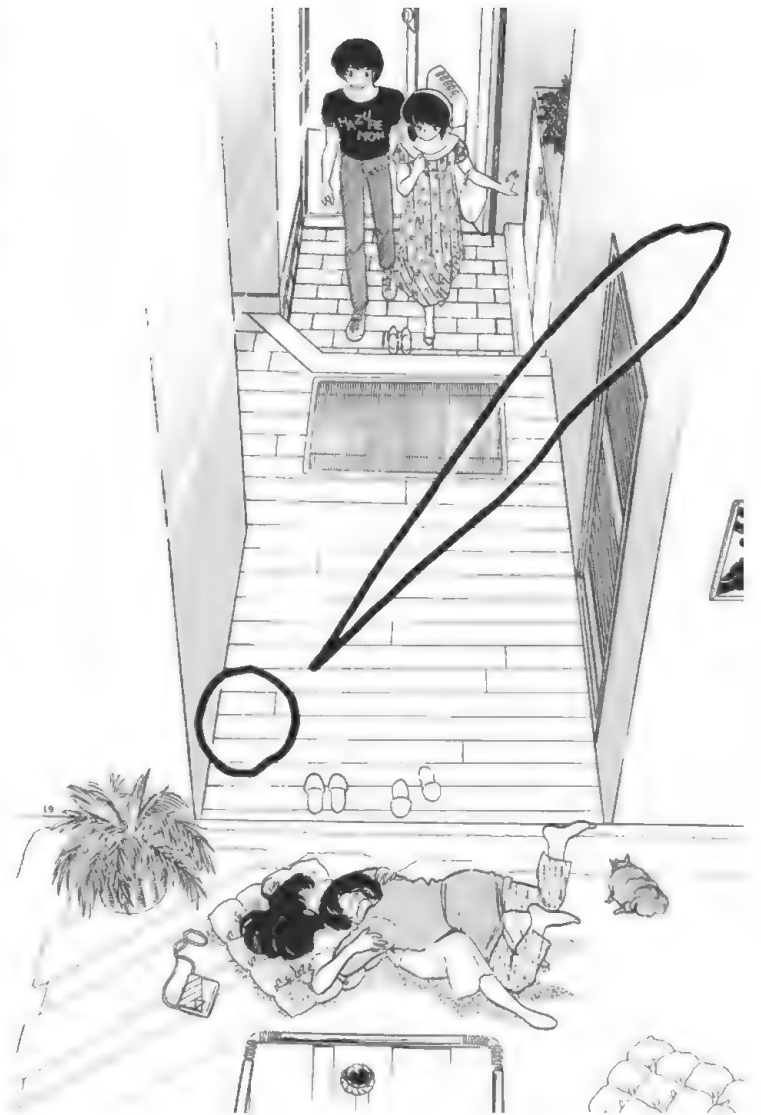
chez lui pour prendre de ses nouvelles. En parallèle, Yūsaku (Hugo), qui suivait Kyoko pour l'espionner, est maintenant stationné en bas de l'appartement de Shun où il tombe sur Azuna paniquée (cherchant son clebs) à qui il indique qu'il a bien aperçu un petit chien suivre une femme à l'intérieur. Les voilà donc prêts à entrer chez Shun (au Japon il n'est pas rare que les gens laissent leur porte ouverte) avec une bonne excuse.

Rumiko n'est pas coutumière de l'exercice de la pleine page, c'est même plutôt rare dans sa production, mais parfaitement justifié ici. La crise de panique que Salade provoque dans le système nerveux de Shun a propulsé celui-ci dans les bras d'une Kyoko tombée à la renverse au moment exact où Yūsaku et Azuna pénètrent dans la maison. Presque invisible au premier coup d'œil, le protagoniste principal de la scène est ce gigantesque point d'exclamation (case 1) qui communique parfaitement l'addition des niveaux de stress des quatre protagonistes simultanément et les dégâts collatéraux sont multiples :

- Yūsaku voit Kyoko en pleine étreinte amoureuse avec son rival juré, dans son appartement.
- Azuna voit Shun briser ses rêves avec celle qu'elle prend pour sa rivale, incapable de lui parler à cœur ouvert à cause de sa timidité.
- Shun est à deux doigts de l'apoplexie à cause de Salade, et ne profite même pas du doux contact de Kyoko.

- Kyoko, enfin, qui voudrait que les choses avancent un peu avec Yūsaku, est coincée sous un quiproquo de 70 kilos, et voit apparaître son prétendant avec une énième courtisane surprise...

Les cases suivantes enchaînent la champ/contre-champ pour en déplier l'instantanéité. La finesse du dessin permet de mêler la détresse derrière la stupéfaction des deux amoureux trahis alors qu'ils allaient retirer leurs chaussures du point de vue de Kyoko (case 2). Nous partageons ensuite la vision de Yūsaku, et rien ne permet de discerner que Shun est KO, et va encore mettre une semaine à se calmer. De ce point de vue, son inertie et le bras de Kyoko ne suggèrent



que le crépuscule d'une folle nuit d'amour (case 3).

Retour dans les yeux de Kyoko (case 4), Yûsaku est parti à reculons, et les ravages causés à son esprit lui ont gommé toute émotion faciale tel un zombie. Les curieuses hachures brutes qui accompagnent la fermeture de la porte induisent une baisse théâtrale de l'éclairage qui éblouissait la pleine page précédente. S'ensuit l'ultime vision de Yûsaku avant que la porte ne claque (case 5). Malgré les imposants luminaires de l'appartement bourgeois de Shun (à l'image de son sourire brillant caractéristique), c'est la pénombre de l'encre noire qui enveloppe Kyoko dans les yeux de son amoureux brisé. Celle-ci a même un visage mortuaire et tramé aux pupilles, code souvent utilisé pour les cadavres. Ce n'est plus un malentendu, ni même une tragédie amoureuse : Rumiko a dessiné une scène de crime.

Le coupable de toute cette souffrance en profite pour s'enfuir dans les bras de sa maîtresse aussi hébétée que Yûsaku (case 6) vu de biais, comme si Kyoko avait relevé

« Ce n'est plus un malentendu, ni même une tragédie amoureuse : Rumiko a dessiné une scène de crime. »

sa tête dans un dernier mouvement de résistance.

Rumiko nous laisse le soin de re fermer la porte en vue subjective, pour re fermer simultanément les illusions de quatre personnes dans un claquement sourd (case 7).

Au final, on a l'impression d'avoir « lu » beaucoup de choses alors que c'était une double page muette et immobile, démontrant la puissance narrative de Rumiko qui va pouvoir s'offrir quelques chapitres aussi drôles que gênants pour démêler ce brave bordel. •

1. Akira Toriyama n'a eu qu'un prix symbolique en 2013, sans exposition l'année suivante ; seul Katsuhiro Ôtomo l'a obtenu en 2015 avant Rumiko Takahashi.

2. En 1998, trois des cinq séries préférées des Américains sont Lamu, Ranma ½ et Maison Ikkoku.



ASTRA - LOST IN SPACE

ESPACE, FRONTIÈRE DE L'INFINI

[PAR **Maxime A. Bender**]

Les récits de science-fiction dans l'espace ne sont pas toujours ceux qui se prêtent le plus à des publications *shōnen*. Depuis les œuvres de Matsumoto et les aventures d'Albator, les succès ne sont pas souvent au rendez-vous. Pourtant, cet *Astra - Lost in Space* a tout pour faire de nobi nobi ! un éditeur en vogue au mois de mars.

EN BREF

Un récit dynamique et captivant, parfaitement conçu. Il nous emmène aux confins de la galaxie, là où le danger est un mode de vie et la coopération une obligation.

Titre original : *Kanata no Astra*

Nombre de tomes : 5 (terminé)

Auteur : Kenta Shinohara

Traduit par : Manon Debienne et Sayaka Okada

Prépublication : *Shōnen Jump +*

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : nobi nobi !

Classification : *shōnen*

Genre : science-fiction, aventure, survie

Prix : 6,95 €

Ce manga débarque en France précédé d'une double réputation intéressante. La première, c'est qu'il est signé par Kenta Shinohara, l'auteur du très prisé *Sket Dance* qui avait fait le bonheur du *Weekly Shōnen Jump*. La seconde, c'est qu'au Japon, il a été propulsé à la troisième place du célèbre prix *Kono manga ga sugoi ! 2019* qui récompense des titres parus en 2018. La précédente édition avait distingué *The Promised Neverland*, *To Your Eternity* et *Beastars*. Il s'agit de trois des publications les plus fortes de ces derniers mois, rien que ça. Quand on sait, en plus, que cette histoire a été pensée et conçue dès le départ en cinq tomes, on ne peut qu'être convaincus par son potentiel et son efficacité. On est aussi dans l'attente d'une très belle surprise.

AVANCER VERS L'INCONNU

Dans un futur proche, sur Terre, les voyages spatiaux sont devenus monnaie courante. On en est au point où les neuf

personnages principaux doivent effectuer une mission de découverte et de survie sur une planète déserte dans le cadre de leur cursus scolaire. Ces jeunes héros se retrouvent ainsi propulsés vers l'inconnu et doivent faire preuve d'autant de qualités qu'une colonie de scouts en pleine forêt. Mais tout ne se passe pas comme prévu : à peine ont-ils le temps d'enlever leur casque et d'explorer cette terre en friche, qu'une mystérieuse boule d'énergie apparaît devant eux. Comme par magie, ils sont dévorés par ce scintillement et projetés à des années-lumière... Perdus dans l'espace, ils réussissent tout de même à récupérer un vaisseau fantôme, présent « par hasard ». Mais maintenant, comment survivre ? Qu'était cette étrange sphère ? Et si c'était le véritable déroulement de leur voyage scolaire ? Ces réponses, ils doivent les trouver par eux-mêmes, tout en essayant de retrouver la planète bleue. Mais les mystères ne s'arrêtent pas là, car tous les membres de l'équipe ne sont peut-être pas ce qu'ils semblent être...

PREMIER CONTACT

Nous sommes face à un récit de survie comme tant d'autres, mais à une différence près. L'espace, ça complique très vite les choses et ça rend cette histoire bien plus haletante qu'on imagine après les premières pages. Dans un premier temps, on fait la connaissance des multiples protagonistes. Ils sont au nombre de neuf, et l'intrigue nous permet très rapidement de les caractériser. Ils sont relativement archétypés, mais heureusement, ils sont très bien construits. On a par exemple Quitterie, la jolie et calme aspirante médecin, Luca le jeune farfelu, inventeur et fils d'un politicien, Aries, la maladroite, naïve et amusante de la bande, ou Kanata, le capitaine autoproclamé, fort et courageux, le plus *nekketsu* de tous. Les dessins sont tout aussi adaptés, c'est un sans-faute graphique. Il nous permet d'identifier très vite tout le monde, et de passer à la suite de l'intrigue. L'équipe décide de rentrer sur Terre par ses propres moyens. Ils mettent au point un trajet qui les oblige à s'arrêter sur des planètes relativement semblables à la





notre pour se ravitailler. Ils en profitent alors, à la manière d'un « star trek kids », pour explorer, tester, et nous offrir quelques sourires face à des territoires inconnus. En effet, contrairement à ce qu'on peut attendre d'un *shōnen* de science-fiction, ce titre est particulièrement drôle. Les blagues sont fines, les situations souvent amusantes, et on se laisse avoir par les quelques gags. Mais c'est sûrement pour mieux nous piéger, puisqu'à la fin du premier tome, on nous révèle qu'un intrus s'est glissé parmi eux. Tel un Cylon¹ à l'apparence humaine, ils doivent en plus se méfier les uns des autres.

« On consent facilement à être étonné par ce manga, notamment grâce aux trouvailles de l'auteur. »

SANS LIMITES

On consent facilement à être étonné par ce manga, notamment avec les trouvailles de l'auteur pour « inventer » les nouvelles planètes et ce qu'on y rencontre. On se surprend à rire face à des plantes qui éjectent leurs fruits en hauteur, et qui sont équipées d'un parachute naturel pour déposer leur graine en retombant et subsister. Logique, inventif, et propice à un gag, c'est sur ce type de détails qu'on se laisse emporter. En fin de compte, nous sommes devant une œuvre très riche et valeureuse. À mi-chemin entre de nombreux genres. On a les atouts d'une comédie, les ressorts d'une histoire d'aventure, et la pression d'un *survival*, le tout sur fond de science-fiction. Bien évidemment, les relations humaines sont

très importantes. Et c'est aussi sur les liens qui se tissent au fur et à mesure au sein de l'équipage que l'auteur s'amuse à balader le fil de son intrigue. D'ailleurs, à la fin du premier tome, on reste coi. La révélation d'une trahison potentielle tombe comme une évidence, tant les événements impossibles se sont multipliés dans la vie de cette équipe. Mais on est surpris. On ne sait pas ce que Kenta Shinohara va faire de nous, on ne sait pas dans quelle mesure le récit s'en retrouvera perturbé. Mais on aime ça. Sans aller trop loin, on peut déjà confirmer que

la suite gagne en profondeur, et qu'on est encore plus convaincu avec les chapitres qui se succèdent peu à peu. On se pose même rapidement la question : comment l'auteur va faire pour tout faire tenir parfaitement en cinq tomes ? C'est une véritable promesse pour une série courte. Mais la réputation d'*Astra - Lost in Space* fait qu'on est certain qu'elle sera respectée. On ne sait donc qu'une seule chose, on a très envie de lire le volume 2... Les trois autres également ! •

1. Un Cylon est un conspirateur athénien du début du VII^e siècle et aussi une espèce fictive humanoïde qui conspire contre la race humaine dans la série *Battlestar Galactica* (2004).



OMAKÉ MANGA

L'ÉDITEUR SE MET AU MANGA

[PAR STEVE NAUMANN]

Omaké Books nous accompagne depuis déjà de nombreuses années à travers des ouvrages sur le jeu vidéo et ses fameux recueils de franponais. Mais pour la première fois, l'éditeur propose un manga, *Bip Bip Boy*. Florent Gorges, son dirigeant, nous dit pourquoi avoir franchi le pas.

OMAKÉ MANGA

Diffuseur : Interforum

Rythme de parution : 2 volumes
par mois à la fin de l'été

Objectif : fin 2020, catalogue
comprenant 60 volumes

Impression : de 2 000 à
10 000 exemplaires, selon le titre

Comment Omaké Books se retrouve-t-il à éditer un manga ?

Omaké Books est un éditeur de livres sur les jeux vidéo et depuis deux ans, la plupart des éditeurs de mangas ont aussi lancé leurs collections de livres sur les jeux vidéo. Donc on s'est dit qu'il n'y avait pas de raison qu'on ne lance pas aussi une gamme de mangas ! (rires)

Plus sérieusement, je traduis depuis plus de quinze ans des centaines de mangas pour différents éditeurs et je dirige ma propre maison d'édition spécialisée dans la pop culture. Dans mes lectures personnelles, il m'arrive parfois de tomber sur des perles que personne ne semble vouloir traduire et éditer. Alors voilà, autant le faire nous-mêmes, avec Omaké Books et son nouveau label Omaké Manga.

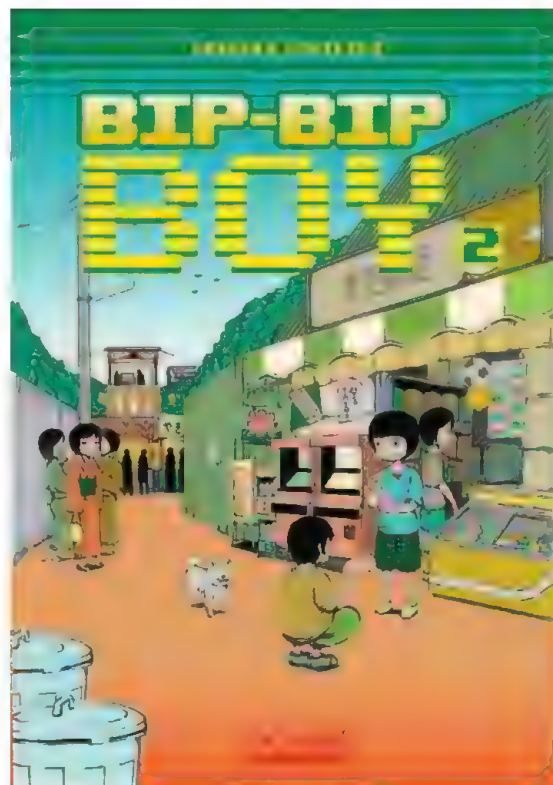
Pourquoi ce choix de *Bip Bip Boy* comme premier titre ?

C'est un titre coup de cœur d'un auteur qui cartonne en ce moment au Japon et que je suis depuis des années : Rensuke Oshikiri. J'ai acquis les droits de ce titre avant que d'autres éditeurs ne s'intéressent à son travail, notamment grâce à *High Score Girl* qui fait un carton au Japon. *Bip-Bip Boy* est un manga qui traite avec énormément d'humour et de cynisme des années 1980-90 au Japon et des jeux vidéo rétro. C'est parfaitement dans la ligne éditoriale de ce que nous avons toujours fait à Omaké Books. C'est du jeu vidéo, de la pop culture, du manga, de l'humour, du Japon nostalgique, etc. Bref, absolument tout ce que nous aimons ! On ne pouvait pas mieux trouver.

Quelle serait la définition d'Omaké Manga ?

Chez Omaké Books, nos lecteurs sont à 80 % masculins et leur âge est compris entre 20 et 40 ans. Et nos premières sélections pour la partie manga vont dans ce sens. Nous visons un public essentiellement masculin et nos titres seront surtout du *seinen*. Certains mangas seront typés indés et donc assez niche, tandis que d'autres seront bien plus grand public.

Cela serait-il une occasion de sortir des créations franco-japonaises ?



Ce n'est pas prévu pour l'instant mais nous recevons déjà des projets de jeunes auteurs français. Certains sont impressionnants. Mais c'est une tout autre économie et qui demande un travail bien plus consistant, avec plus d'investissements, de moyens, etc. Et donc plus de risques. Nous allons déjà tenter de gagner la confiance des lecteurs français avec de bons titres issus des catalogues japonais. Et si on arrive à imposer sereinement notre présence sur ce marché, alors pourquoi pas aller plus loin et entreprendre des choses plus ambitieuses. •

Remerciements à Florent Gorges et sa réactivité.

MICHEL LAFON - LABEL SHIBUYA

UN ÉDITEUR MAGIC

[PAR STEVE NAUMANN]

Le festival MAGIC nous régale chaque année à Monaco grâce à ses invités et ses nombreux concours. Les gagnants du concours manga se devaient d'être édités en France. Voici une bonne raison de créer le label Shibuya, avec Michel Lafon. Cédric Biscay, le président de Shibuya Productions, nous en dit plus.

MICHEL LAFON - LABEL SHIBUYA

Diffuseur : Interforum

Rythme de parution : pour une série en noir et blanc, un tome tous les 4 mois maximum

Impression : 10 000 à 50 000 exemplaires

Qu'est-ce qui vous a mené à créer l'édition Shibuya ? Pourquoi vous lier avec Michel Lafon ?

Ça fait un moment qu'en tant que passionné de manga, je souhaitais intervenir dans ce secteur. Faire du manga est un rêve, tout comme celui de créer des jeux vidéo ou des dessins animés. Malgré cet enthousiasme, j'ai tout de même eu dès le départ conscience de la complexité du métier d'éditeur et je ne me voyais pas commencer cette aventure seul.

Depuis plusieurs années, je discutais avec Michel Lafon sur divers sujets et de fil en aiguille, on s'est dit qu'on pouvait apporter quelque chose de nouveau sur ce marché très concurrentiel grâce à nos différentes expertises. C'est une fierté de voir naître cette collaboration Shibuya Productions x Michel Lafon.

Souhaitez-vous éditer des titres en dehors des lauréats des concours manga ?

Oui bien entendu, nous aurons d'ailleurs, pour 2019, huit titres en tout sous ce nouveau label. Nous allons divulguer le *line up* lors de notre événement MAGIC le 9 mars et il y aura de très belles surprises dont un *Astroboy année Zero* qui va marquer les esprits avec aux manettes le trio Jean David Morvan, Gerald Parel et Guillaume Martinez.

Souhaitez-vous éditer dans d'autres langues ?

Si l'opportunité se présente, bien sûr. Nous avons déjà eu la chance d'éditer certains titres en japonais sur *Shōnen Jump+*. Nous avons une excellente relation avec Shueisha. Shibuya Productions ne s'interdit rien à ce sujet, ce ne sont que nos débuts dans le monde de l'édition nous restons comme d'habitude très humbles et si notre travail plaît, nous serons prêts à nous adapter.

Tous les projets Shibuya ont la patte Shibuya...

Oui, la patte Shibuya est un peu le reflet des affinités de l'équipe. Sur le label Shibuya - Michel Lafon, Sahé Cibot est la directrice éditoriale et nous travaillons main dans la main pour que les œuvres proposées sous le nouveau label apportent quelque chose de frais. Sahé est expérimentée dans l'édition, nous disposons d'un réseau



complémentaire et surtout elle à ma confiance ainsi que celle de Michel. *La Voie de Van Gogh* qui sort le 14 mars est un pari osé par exemple mais nous avons l'envie de bien faire et sommes convaincus de la qualité de l'œuvre et du potentiel du jeune auteur Seldon.

Nous aurons trois types de publication : les œuvres de jeunes talents internationaux, issues en partie du MAGIC International Manga Contest, les créations originales en collaboration avec des artistes japonais, les œuvres iconiques de manga japonais revisitées par des auteurs internationaux de renom. •

Remerciements à Cédric Biscay et à Sahé Cibot



LIQUOR AND CIGARETTE

MUY CALIENTE !

[PAR STÉPHANIE AH-FA]

Sorti fin mai de l'année dernière, *Liquor and Cigarette* de la talentueuse Zariya Ranmaru (Void), puis de *Coyote* chez IDP Boys-Love, se retrouve régulièrement exposé dans les rayons de librairies japonaises, entreposé parmi les manga les plus populaires. Espérons que cette nouvelle œuvre sera bientôt dans nos étagères françaises !

EN BREF

Ils sont minces, ils sont beaux,
ils sentent bon le sable chaud,
Teo et Camilo !

Titre original :

Liquor and Cigarette

Auteur : Zariya Ranmaru

Nombre de tomes : 1

Prépublication : Lynx

Éditeur VO : Gentôsha

Classification : yaoi

Genre : tranche de vie

Prix : 680 ¥ + taxes

Dans un petit village espagnol, Teo gère la boutique familiale d'alcool tandis que de l'autre côté du trottoir, son ami d'enfance Camilo s'occupe du magasin de tabac. Habités à se côtoyer dès leur plus jeune âge en tant que voisins, ils passent chaque jour leur soirée ensemble autour d'un repas et d'une bouteille d'alcool. Mais lors d'une soirée, Camilo avoue à Teo qu'il ne le voit pas simplement comme un ami et lui propose de se mettre ensemble. Déjà troublé depuis quelque temps, Teo cède petit à petit aux charmes du grand brun.



QUALITÉ GRAPHIQUE

Liquor and Cigarette, à l'instar de ses autres mangas, jouit d'un style graphique impressionnant par sa précision et sa minutie. Zariya Ranmaru apporte un soin tout particulier aux expressions du visage de ses protagonistes. Au moyen de nombreux gros plans et d'effets de zoom en plusieurs cases, l'image peut se focaliser sur un haussement de sourcil, des yeux qui s'écarrillent ou des joues qui s'empourprent. Elle semble cependant accorder autant d'importance aux personnages qu'aux décors. La moindre dalle, pierre ou allée est incroyablement détaillée et bien intégrée en perspective et proportion. À la lecture, on ressentirait presque la chaleur du sud dans la brillance d'une peau bronzée ou encore à discerner les couleurs chaudes et ensoleillées de l'Espagne grâce aux ombres portées sur les visages. Les premières pages en couleurs pastel permettent de donner un bon aperçu de talent de Ranmaru, où les personnages évoluent dans des décors chargés mais terriblement vivants.

L'AUTEURE

Artiste reconnue au Japon comme en France, Zariya Ranmaru commence sa carrière en 2008 avec des *dōjinshi* originaux érotiques voire BDSM pour certains. Elle publie ensuite des *dōjinshi* de la série *Hetalia* au début des années 2010. Auteure versatile, elle a la capacité de produire des histoires variées en matière de genre ou de thèmes abordés. Après le drame psychologique de *Void* ou encore la fiction-fantasy de *Coyote*, avec *Liquor and Cigarette*, elle s'essaye cette fois à la romance, tranche de vie. Un point commun à toutes ses œuvres, l'énorme érotisme qui se dégage de ses scènes de lit aussi explicites que nombreuses. Comme à son habitude, la mangaka ne lésine pas sur les détails anatomiques et arrive à rendre les moments de sexe particulièrement torrides et sensuels. Avec des gros plans et des cases aux points de vue audacieux, les scènes non censurées dans la version japonaise ont de quoi donner chaud ! •



LIFE

C'EST L'HISTOIRE DE LA VIE

[PAR **STÉPHANIE AH-Fa**]

Ce printemps sort enfin un des manga BL les plus attendus par la rédaction : *Life* de Miya Tokokura. Annoncé fin 2018, puis repoussé à 2019, ce *one-shot* publié aux éditions Taifu Comics s'est fait attendre mais il en vaut la chandelle tant on se retrouve vite transporté par cette histoire d'amour d'une authenticité rare.

EN BREF

Ne passez pas à côté de cette petite perle. *Life* fera vibrer votre cœur !

Titre original :

Life Senjō no Bokura

Auteur : Miya Tokokura

Nombre de tomes : 1

Prépublication : *Hanaoto*

Éditeur VO : Hōbunsha

Éditeur VF : Taifu Comics

Classification : *yaoi*

Genre : tranche de vie

Prix : 8,99 €

Sorti en avril 2017 au Japon, *Life* raconte l'histoire d'une rencontre fortuite entre deux jeunes adolescents qui partagent un loisir insolite. Ils ont tous les deux un toc plutôt répandu : ils s'imaginent un monde en péril s'ils ne marchent pas sur les lignes blanches tracées au sol. Petit à petit, leur rencontre quotidienne devient un rituel et leur amitié se mue en curiosité, puis en attirance. Nishi et Itō ont alors 17 ans.

ORIGINALITÉ

L'histoire d'amour contée par Miya Tokokura possède un atout que d'autres n'ont pas : elle se déroule sur plusieurs années. On suit les personnages à des âges différents. La temporalité change parfois sur un chapitre, d'autres plusieurs fois par chapitre. On découvre ainsi les prémices d'une romance entre deux jeunes garçons, puis on les suit dans leurs moments les plus intimes comme les plus difficiles. D'adolescents à étudiants, de jeunes adultes actifs à retraités, le lien entre les deux hommes grandit, évolue, se développe, se transforme. On assiste à de nombreuses phases auxquelles peuvent être confrontés les couples dans la vraie vie. Le symbole de la ligne blanche est très fort dans le manga. Au départ c'est un vecteur qui mène Nishi et Itō l'un à l'autre, ce qui les rapproche. Mais au final cette ligne représente surtout une métaphore du chemin qu'ils décident de prendre dans la vie. Avec beaucoup de sensibilité et de créativité, Tokokura réussit brillamment, de par ce lien, à connecter, diriger et relier le destin des deux protagonistes.

L'AUTEURE

Artiste peu connue au Japon avant *Life* et jamais publiée en France, Miya Tokokura est parvenue à la première place du très célèbre Chil Chil BL Award 2018 grâce à *Life*. Le titre est aussi arrivé quatrième au classement de Kono BL ga yabai 2018. Plus qu'un simple BL parmi tant d'autres, *Life* fait partie de ceux qui mettent en lumière des questionnements légitimes dans une société



japonaise désuète et discriminante envers les personnes qui sortent du schéma social classique. Le doute, les craintes, la tristesse, la recherche de « normalité » due à la pression sociale et les convenances s'entrechoquent avec les sentiments et le besoin de s'accomplir. Tokokura arrive avec talent à créer des personnages attachants, sincères, mais surtout incroyablement humains avec leurs doutes et leurs peurs. Avec un style graphique certes moins léché que celui de certaines artistes comme Zariya Ranmaru ou Ogeretsu Tanaka, *Life* a réussi à se démarquer grâce à ses talents narratifs, face à une concurrence toujours plus rude sur le marché du manga nippon. Il n'y a qu'à lire les premières pages, sans dialogues mais pourtant immédiatement captivantes. •



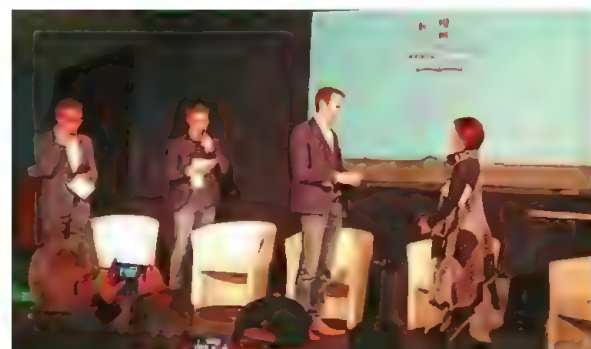
PRIX KONISHI 2019

TRADUCTION, MODE D'EMPLOI

[PAR LAURENT LEFEBVRE]

La traduction de manga, on en parle surtout quand ça va mal ?!
La seconde édition du Prix Konishi apporte à l'inverse de bonnes nouvelles : une sélection de dix nouveautés, reconnues pour la qualité de leur version française. L'occasion d'orienter les projecteurs vers un métier dont on ignore trop souvent les complexités.

Sous l'impulsion de l'Ambassade du Japon qui suggère l'idée, la Fondation Konishi inaugure en 2018 le Prix Konishi pour la traduction de manga. Car après 30 ans d'édition de mangas en France, les arcanes du métier restent méconnues alors que ses enjeux sont de taille. Coordinateur du Prix Konishi, Frédéric Toutlemonde confirme : « Traduire, c'est offrir aux lecteurs une expérience de qualité, s'assurer qu'ils reçoivent bien ce que chaque manga dit. La responsabilité du traducteur est en fait très lourde. Il est tout autant question de connaissance de la langue et de la culture japonaise que de ressenti, de sensibilité envers une œuvre. » Chaque manga pose en effet des défis bien spécifiques. On ne traduit pas *Golden Kamui* (lauréat de la première édition) et ses références à la culture aïnou de la même façon que *One-Punch Man* et son humour si particulier !



And the winner is...

C'est lors du Festival d'Angoulême que Thibaud Desbief a reçu le Prix Konishi 2019, pour son travail sur *Dead Dead Demon Dededede Destruction*, d'Inio Asano. L'homme n'est pas exactement un débutant. Il entre dans le métier en 1996 et a traduit – entre autres – *Monster*, *Bakuman* et *Les Fleurs du mal*. Pour autant, accoucher d'une version française de « DDDDD » n'a pas été une mince affaire : « La première difficulté a été de cerner l'histoire et les personnages. C'est un manga où se mélangent des genres très différents, du grotesque au drame, et mine de rien Inio Asano a créé de nombreux personnages un peu loufoques : certains parlent beaucoup pour ne rien dire, d'autres parlent peu mais avec des mots forts, ou bien s'expriment dans un langage d'initiés voire totalement illisible. J'ai essayé de préserver ces différences, sans perdre de vue la nécessité de produire un texte fluide. »

Inio Asano aime perturber ses lecteurs. Par le biais du dessin dans *Bonne Nuit Punpun* et son anti-héros caricaturé en pif ; par celui du verbe dans « *Dead Dead*

SIMULTRAD : L'AMOUR DU RISQUE EN TEMPS RÉEL

Depuis trois ans, des éditeurs tels que Kana et Pika vendent en ligne des chapitres traduits 48 heures après leur parution au Japon. Et le timing serré n'est pas la seule contrainte, comme l'explique Thibaud Desbief, qui pratique sur *To Your Eternity* : « Quand je reçois le nouveau chapitre, je dispose de 24 heures pour renvoyer ma traduction. Je n'ai pas de visibilité sur la suite de l'histoire, cela implique de faire des choix de nature provisoire, qu'il faudra réviser à la lumière des chapitres suivants lorsque le tout sera regroupé en tome. »



Demons Dededededestruction ». « Ôran et Kadode (les héroïnes – NDLR) communiquent par "private joke" sur des références qu'elles partagent et qui leur permettent des raccourcis de langage très pratiques. Mais le lecteur français n'a pas le bagage culturel pour décrypter cela. Il m'apparaît donc plus judicieux de monter le curseur de l'adaptation. L'objectif est de préserver le plaisir de lecture et de retranscrire au plus juste, par le biais des dialogues, les personnalités créées par l'auteur. »

Shôjo complexe

Avec sa narration qui révèle pas à pas l'intériorité des personnages, en juxtaposant dialogues et soliloques, le shôjo représente un autre genre de casse-tête. Nommée pour sa version française de *Good Morning Little Briar-Rose*, Miyako Slocombe précise : « La difficulté avec ces soliloques est que chaque bloc de texte doit faire sens et aussi correspondre à l'image qui l'accompagne. L'ordre des mots n'étant pas forcément le même en japonais et en français, il faut parfois faire preuve d'acrobatie. Mais j'ai grandi en lisant des shôjo, je suis sensible à leur grammaire ; de manière assez naturelle et intuitive, la construction en français m'apparaît. »

Sans oublier que le scénario est centré sur une héroïne dont la personnalité est nimbée d'un mystère qu'il fallait préserver, tout en traduisant les indices subtils égrenés par l'auteure, Megumi Morino : « Cela a été assez complexe car en japonais, il y a une multitude de façons de dire "je" et diverses particules indiquant si le locuteur est un homme, un enfant ou encore une personne âgée. Il n'y a pas d'équivalent exact en français, il a fallu compenser par un vocabulaire propre à chaque personnalité, de manière à

les rendre vivantes tout en veillant à ce que cela soit naturel. La tâche a été particulièrement difficile au début, quand les lecteurs ignorent tout des secrets du personnage principal. J'ai dû éviter toutes les formulations où apparaîtrait le genre : par exemple, remplacer "je vis seule" par "je vis en solitaire". »

L'info en continu

Comment gérer de longs blocs de texte, truffés d'informations, et épargner une indigestion aux

lecteurs ? Question posée à Aurélien Estager, nommé pour sa traduction du docu-manga *La virginité passé 30 ans*. « J'essaie de repérer toutes les idées avancées par l'auteur, puis d'imaginer à quoi ressemblerait une version française fluide et

compréhensible. Je m'efforce de respecter le fond et le ton, mais je n'hésite pas à prendre des libertés au niveau du rythme des phrases ou à permuter des répliques. Ce qui appelle un vrai travail d'adaptation. » Mais il existe un domaine encore plus spécialisé : les onomatopées. Le japonais en propose une multitude. Aurélien Estager s'y est frotté avec *Zero*, de Taiyô Matsumoto. « Quand sur une même page il y a cinq onomatopées différentes pour restituer le son des coups de poing, on comprend que l'auteur y a accordé de l'importance et la traduction doit transmettre son intention. »

Si vous visez l'INALCO et une carrière de traducteur, vous voilà prévenu : le sommet de la montagne à gravir se perd dans les nuages ! •

Remerciements à Frédéric Toutlemonde, Miyako Slocombe, Thibaud Desbief et Aurélien Estager pour leur disponibilité.

Retrouvez la sélection 2019 au complet et les commentaires de leurs traducteurs.trices sur konishimanga.fr





COMMENT ÉDITER UN MANGA

ÉDITO, TRADUCTION ET MAQUETTE

PART. 2

[PAR **Maxime Bender**]

En 2018, il s'est vendu plus de seize millions et demi de mangas en France, soit un manga pour quatre habitants. Quel succès ! Mais que se passe-t-il entre le moment où le *mangaka* termine ses planches et le moment où l'on peut le lire ? Après la veille et l'achat des droits, place au travail éditorial, à la traduction et à la maquette.

Attention, il s'agit d'une vision subjective des choses. Tous les éditeurs n'opèrent pas précisément de la même façon. Cet article a pour but d'éclairer la base de la publication de manga, non d'en donner les ficelles précises. À chaque éditeur sa méthode et ses publications.

Pour cette seconde partie, nous avons fait appel à deux consultants de luxe. Benoit Huot, éditeur pour les éditions Glénat, et Arnaud Delage, traducteur indépendant, qui s'est occupé de mangas comme *Sun-Ken Rock* ou *Riku-Do*. Cela fait maintenant plus de dix ans qu'ils sont présents dans la sphère éditoriale française et en connaissent de nombreux rouages sur le bout des doigts.

Maintenant que l'on sait désormais comment opérer une veille efficace sur le marché japonais et que l'on a appris comment faire l'acquisition des droits pour publier un manga, il va falloir faire un travail d'éditeur ! De la signature du contrat au fichier prêt à envoyer à l'imprimerie, il faut du temps, du labeur, des validations et des relectures. Alors qu'est-ce qu'il faut faire en premier lorsqu'on a enfin le titre qu'on rêve de sortir ? Benoit Huot, éditeur pour les éditions Glénat, nous explique tout : « Un éditeur, quand il a les droits, la première chose qu'il fait... c'est la fête (rires). Mais plus sérieusement, juste après il lance la production ! La première étape, c'est de contacter l'éditeur japonais et de commander le matériel.

Il est composé de deux éléments : le tome japonais imprimé et les fichiers images. En parallèle, on appelle un traducteur pour savoir si ça l'intéresse de travailler avec nous sur le titre. En général, on le choisit en fonction de ses compétences, de ses sensibilités et de son planning. Une fois qu'on a réceptionné tout ça, on envoie le tome original au traducteur et les fichiers sont transférés en maquette à l'extérieur du service. »

DES TRADUCTIONS IMPOSÉES ?

C'est donc le moment où le traducteur prend les choses en main. Une fois le tome japonais reçu, il l'indexe. Ensuite, la traduction peut démarrer sans attendre.

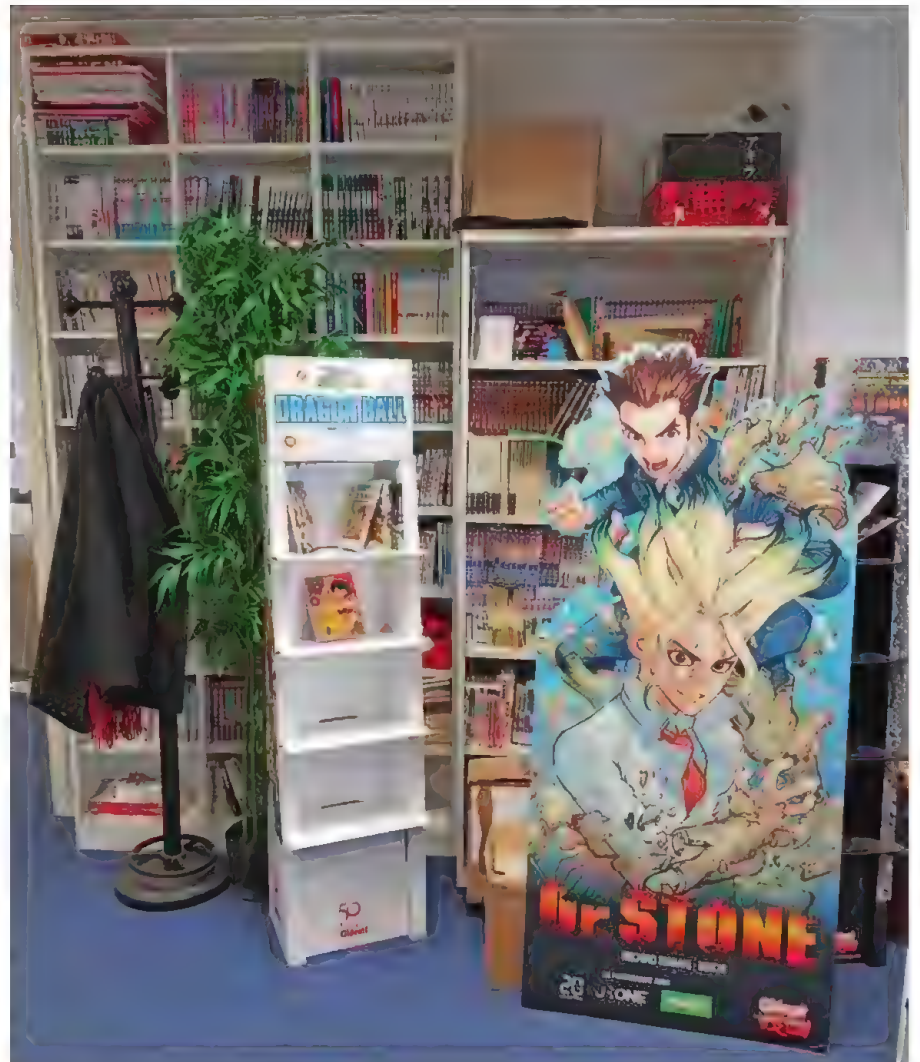


Arnaud Delage, traducteur indépendant, nous révèle un peu plus de détails sur les délais et les contraintes : « Généralement, on nous donne des dates de rendu et c'est à nous de nous organiser. Après... il y a autant de façons de faire que d'éditeurs. Certains ont des chartes ou des listes d'onomatopées à utiliser. D'autres ont une ligne éditoriale stricte pour l'adaptation, et la plupart laissent beaucoup de liberté. Jamais on ne nous impose "une adaptation", sauf dans quelques cas très exceptionnels. C'est plus dans l'idée d'avoir un style commun à chaque œuvre. » Quant à la manière de procéder, pour lui il faut aller à l'essentiel : « Une fois que j'ai indexé le manga, je prends mon fichier texte tout prêt, je pose le bouquin, et je commence à traduire bulle par bulle, onomatopée par onomatopée, page après page. Je ne fais pas de lecture préalable, je ne fais pas de brouillon, je me lance directement dans la transcription. Mais attention, ça ne m'empêche pas de revenir en arrière quand 50 planches plus tard je me rends compte que j'avais mal compris quelque chose. »

RECHERCHES ET PREMIÈRES DIFFICULTÉS

Livres de référence et études sont le lot quotidien du traducteur : « Pour bosser, j'ai deux dictionnaires numériques et un logiciel. Mais j'ai aussi la chance d'avoir ma femme qui est japonaise et qui peut m'aider en cas d'impasse. Mais on peut parfois passer des journées entières à faire des recherches de vocabulaire. Pour Riku-do, j'ai découvert la richesse de l'univers de la boxe, c'est très pointu, avec des techniques précises. J'ai dû éplucher beaucoup de sites de boxe japonais. Alors que pour Sun-Ken Rock, ma plus grande difficulté a été au niveau de la nourriture. Boichi a fait un boulot de fou sur les plats coréens et ça m'a donné du fil à retordre. Il explique tous les ingrédients, il détaille énormément. J'ai fait beaucoup plus de recherches à ce sujet que sur la mafia. »

Arrive le moment pour Arnaud de mettre sa touche finale : « Une fois que j'ai terminé ma traduction, je l'envoie à un autre ami traducteur, Jean-Benoît Silvestre, qui me fait une première relecture. Et lui, à l'inverse, me passe les siennes pour que je les checke. Ça permet d'avoir une version plus propre et plus définitive. Ensuite, je fais parvenir mon fichier à l'éditeur et le tome japonais que j'ai indexé. Quelque temps après, on reçoit



« Le japonais, c'est très elliptique. Parfois, il n'y a que l'auteur qui sait ce qu'il veut dire. »

les épreuves en fichier PDF pour les dernières vérifications. C'est là qu'on voit si la traduction colle bien aux dessins, si c'est bien fluide et s'il faut faire quelques corrections encore. Puis on passe au manga suivant... »

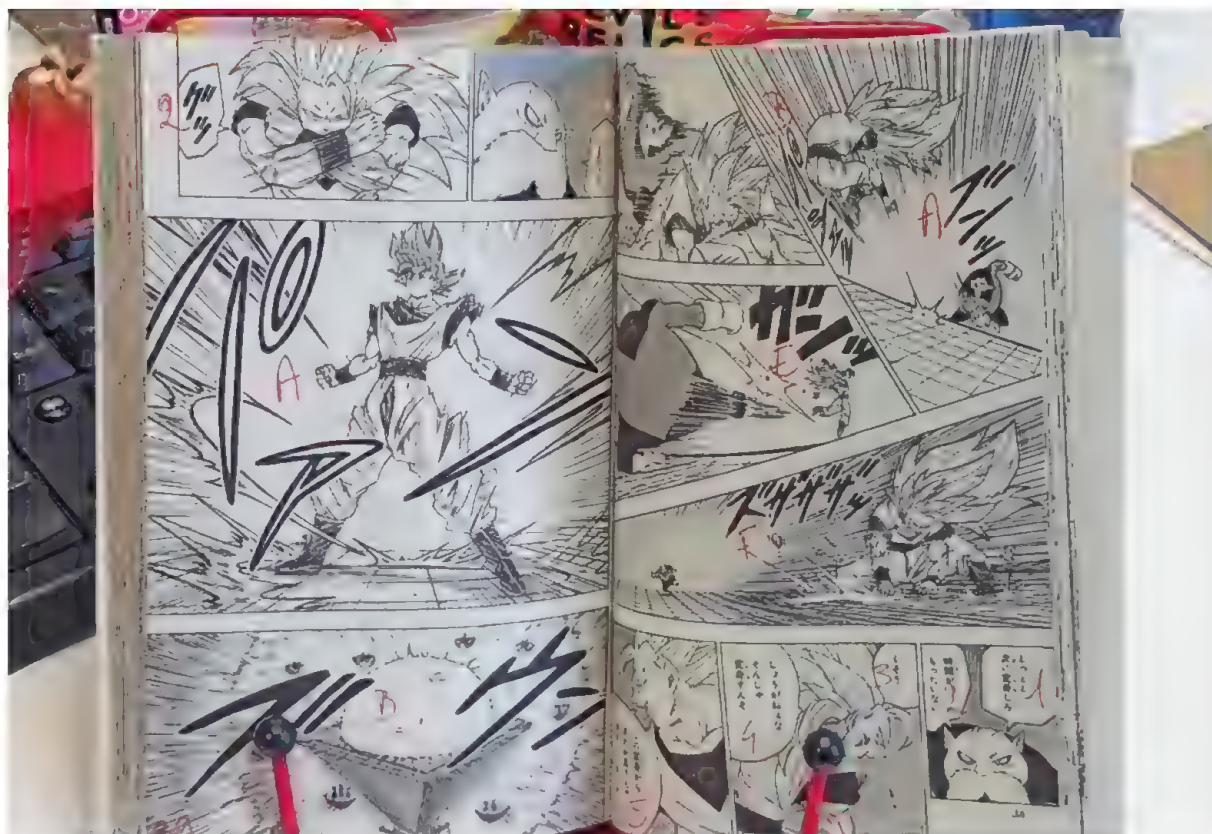
DES DIFFÉRENCES CULTURELLES À ENJAMBER...

Que ça soit pour l'éditeur ou pour le traducteur, il y a des spécificités locales à respecter. La langue française a ses particularités, le japonais également, sans compter nos différences de perception : « Il y a un véritable cas d'école qui nous amène à nous poser des questions : le svastika. Elle est par chez nous associée à la croix nazie, alors qu'en Asie elle n'a pas ce sens. Donc, quand un auteur l'utilise, on s'interroge, qu'est-ce qu'on fait ? On n'a pas de réponse universelle, mais on soumet nos questions à l'auteur et à l'ayant droit, en expliquant nos réserves et en vérifiant avec eux ce qu'ils nous autorisent à faire. »

QU'EST-CE QU'UN EXEMPLAIRE INDEXÉ ?

Il s'agit du volume japonais d'un manga envoyé par les éditeurs et annoté par le traducteur, comme nous le précise Arnaud Delage : « L'indexation est ma première étape. C'est-à-dire que je numérote au feutre les bulles et les onomatopées, pour qu'ensuite le lecteur sache où mettre ma traduction des planches. Ça me permet aussi de voir ce qui va m'attendre dans le tome. Ça prend déjà une demi-journée en général et tout est fait à la main ! »





Dans la langue japonaise elle-même, il y a des pièges presque insurmontables. Arnaud les a en partie identifiés pour nous : « Le japonais c'est très elliptique. Parfois, il n'y a que l'auteur qui sait ce qu'il veut dire. Il n'y a pas de pluriel non plus, donc on ne sait pas si les personnages parlent d'un orbe ou des orbes. On le découvre souvent vers la fin de la traduction... Il faut aussi faire attention aux répétitions. En japonais, il y en a des tonnes, mais en français, on n'aime pas ça... donc si un méchant dit "je vais te tuer" douze fois dans la bulle, en français, il faut trouver des variantes. Sinon c'est moche. C'est hallucinant parfois d'en voir autant. Sur le masculin et le féminin également il faut faire attention. Si graphiquement le personnage est androgyne, et qu'on n'a aucun indice... pendant cinquante pages, on ne sait pas si c'est une fille ou un garçon. Le prénom peut être mixte aussi... il arrive que ça soit volontaire de la part de l'auteur, mais c'est assez rare et c'est facile pour lui de le masquer. En français dans ces cas-là, on est coincé et dans l'ensemble, c'est mission impossible de rendre l'intégralité des nuances du japonais au français. »

4 À 5 MOIS DE TRAVAIL PAR MANGA

Pendant ce temps-là, chez l'éditeur on s'organise, on communique, on prépare les autres mangas, on se pose des questions, on tranche, on relit, on oriente, on dirige les collections, mais toujours en collaboration avec les ayants droit comme Benoît l'explique : « Il arrive régulièrement qu'on nous impose des titres ou des noms "internationaux". L'idée pour eux est qu'une série soit connue

de la même façon partout dans le monde. Pour Chi, Une vie de chat, tous les visuels de couverture portent le sous-titre de "Chi sweet home" qui est le titre anglais et international. Il fallait absolument qu'un renvoi soit présent sur la couverture. Avec Ghost in the Shell l'an dernier, on a eu des consignes très précises sur ce qu'on avait le droit de faire ou de ne pas faire. Donc à partir de là, on a respecté totalement les volontés de l'auteur. Mais en général, on nous dit "faites au mieux, traduisez fidèlement". Glénat est installé depuis de nombreuses années, donc nos partenaires connaissent nos exigences éditoriales et nous font confiance. » Une fois la traduction rendue, il faut envoyer le tout aux lettrés, maquettistes et autres adaptateurs graphiques qui auront la lourde tâche de préparer le fichier définitif, qui servira à l'impression. Outre mettre les textes dans les bulles, ils ont pour mission de respecter les consignes éditoriales. Elles sont parfois dans le remplacement d'onomatopées, du nom d'un restaurant ou d'un panneau de signalisation, et tout doit être fait avec minutie. Ce sont eux qui fournissent l'intégralité de l'intérieur du livre. Ils travaillent à partir de l'exemplaire indexé, du fichier du traducteur et des fichiers images. Chaque ajout ou retouche demandé a soit été vu en amont avec les équipes de l'auteur, soit envoyé en validation auprès dudit staff. C'est aussi le cas des bonus, des collectors ou des jaquettes exclusives. C'est même très souvent proposé dans l'offre d'achat.

QUID DES VALIDATIONS... ?

En parallèle, le fichier de maquette fait plusieurs allers-retours comme le décrit Benoît : « Pour le suivi et la relecture, on a au moins deux ou trois éditeurs qui repassent sur l'œuvre. Sachant que pendant ce temps, on a également un graphiste qui relit la dernière épreuve avant impression... puis les corrections finales, on peut considérer qu'il y a cinq personnes au minimum qui relisent le manga avant sa sortie. Des erreurs peuvent

L'ACHEVÉ D'IMPRIMER, LE CONDENSÉ LÉGAL

C'est l'un des éléments clés que l'éditeur doit faire valider aux ayants droit. Anciennement appelé colophon, il comprend entre autres choses le nom et l'adresse de l'imprimeur, la date d'impression, les copyrights, le numéro et la date du dépôt légal ou le nom de l'éditeur. Il s'agit de toute ou une partie de la dernière page que l'on trouve à la fin des mangas.



toujours passer, mais en multipliant le nombre de relectures différentes, ça les limite autant que possible. On garantit ainsi une certaine exigence. À la fin, c'est le maquettiste qui intègre les corrections, et là on a l'épreuve finale. » Mais ce n'est pas terminé ! Il faut encore avoir les accords définitifs pour la publication... « Ce qu'il faut savoir, c'est qu'aucun livre ne sort s'il n'a pas été validé par le staff japonais. Une validation, c'est au minimum, le fichier de jaquette, le fichier de couverture et l'achevé d'imprimer. Mais par exemple, pour les artbooks de One Piece, Color Walk, on nous a demandé les feuilles de tirage. Donc on fait des essais d'impression exprès et on envoie entre trois et cinq exemplaires... puis ils nous font leurs retours : "c'est trop rouge", "changez tel effet", etc. Et on se cale avec eux. Pour ces titres, c'est beaucoup de temps, car ils sont complexes à fabriquer et complexes à faire valider. C'est le cas pour Akira. La validation de la chromie des jaquettes est ce qui pose le plus problème. On n'est pas simplement sur de la quadrichromie, mais aussi sur une cinquième couleur japonaise, qui est spéciale, voire fluo. D'autant que les encres en Europe et en Asie sont différentes, donc il faut en plus faire des recherches de teintes en imprimerie pour être au plus proche. » Validations, relectures, retouches, les allers-retours pour la publication d'un manga sont constants et cela à toutes les étapes de conception des épreuves. Car une fois envoyé à l'impression, il n'y a plus moyen de faire machine arrière... Dans le prochain numéro, nous verrons tout ce qu'il reste à faire, à partir de ce moment-là ! •

LE TEMPS OÙ LES ÉDITEURS DEVAIENT SCANNER LES MANGAS...

Époque presque révolue, il y a eu une période où les éditeurs français, pour publier des mangas, devaient scanner une à une les pages du volume original venues du Japon. Cette méthode fastidieuse n'existe presque plus. Enfin presque : « On a dû le faire lors de la réédition de Cyborg 009. Parce qu'en fait, l'éditeur au Japon n'avait pas d'archives numérisées. Maintenant sur les séries modernes, on nous met les fichiers à disposition. Heureusement donc, c'est de moins en moins le cas. » B.H.

« Pour Akira, la validation de la chromie des jaquettes est ce qui pose le plus problème. »



Remerciements aux équipes des éditions Glénat, à Benoît Huot et à Charlotte Pérennes. Merci à Arnaud Delage.

Steins;Gate ELITE

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
 It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
 Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
 The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
 It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
 It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.



**DÉJÀ
DISPONIBLE**



Inclus STEINS;GATE:
Linear Bounded Phenogram
(exclusivité PlayStation®4)

PS4



Inclus STEINS;GATE:
8-BIT ADV
(exclusivité Nintendo Switch™)

NINTENDO
SWITCH

SPIKE CHUNSOFT MAGES. 5pb.

©MAGES./5pb./Chiyo St. Inc. ©2009 MAGES./5pb./Nitroplus STEINS;GATE Partners. STEINS;GATE is a trademark of MAGES./5pb./Nitroplus. ©Spike Chunsoft Co. Ltd. Developed by MAGES, Inc. Licensed to and Published by Ravenscourt. Ravenscourt is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. All trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Nintendo Switch and Joy-Cons are trademarks of Nintendo.

ÉDITION LIMITÉE



118 pages de Storyboard
 par Kenichi Kawamura, réalisateur de l'anime STEINS; GATE 0 !



Poster exclusif en tissu

Visuel non contractuel, offre uniquement disponible avec les versions physiques.

16
 www.pegi.info

TEKKEN WORLD TOUR FINALS 2018

METTRE LES POINGS SUR LES E-SPORTIFS

[PAR PA MING CHIU]

C'est le 1^{er} et le 2 décembre que nous avons pu assister au Tekken World Tour Finals à Amsterdam. Un événement plein d'émotion et d'adrénaline où les explosions de joie et les larmes ont participé à rappeler à nouveau le sens du mot e-sport. C'est l'occasion aussi de rappeler la profondeur du système de jeu de *Tekken*, et *a fortiori* de cette septième itération.

À la vue des matchs, même le profane peut instinctivement comprendre que tout repose sur un principe de punitions, *launcher* et combos en *juggle*, qu'il connaisse ou non ces termes consacrés du jargon des jeux de combat.

PUNISH HIM

En termes plus clairs, il ne s'agit pas que de charger aveuglément mais d'attendre une ouverture dans les mouvements, la garde ou les tentatives d'attaque de l'ennemi pour placer son propre coup. C'est l'idée de la punition. Les ouvertures se faisant rares chez les joueurs les plus aguerris, il faut les rentabiliser et si possible faire en sorte que le coup placé dedans aboutisse à un combo, soit à un enchaînement de coups que l'adversaire ne peut interrompre (ou que sous certaines conditions spécifiques). Dans *Tekken*, plus que dans d'autres jeux, il est primordial d'utiliser des coups dit *launcher* qui

envoient l'opposant dans les airs et d'exécuter son combo avant que celui-ci ne retombe au sol. On jongle alors littéralement avec lui en lui mettant des coups, d'où le terme *juggle*.

Ce principe n'a pas toujours été bien équilibré et certains opus se sont vus parasités par des possibilités de combos infinis. Mais *Tekken 7* tire parti des erreurs et enseignements du passé. Ainsi, les *hitbox* (zones du personnage qu'il est possible de toucher) en l'air sont moins permissives et il faut à présent être plus précis dans les timings et les coups à utiliser. Il en résulte une courbe de progression plus importante et les longs *juggles* s'avèrent difficiles et réservés aux meilleurs joueurs.

LE SPECTACLE COMMENCE

Pour compliquer la donne, on note aussi l'arrivée d'autres subtilités comme le *Power Crush*, un coup qui permet d'absorber une attaque (on encaisse les

Photo : Pa Ming Chiu

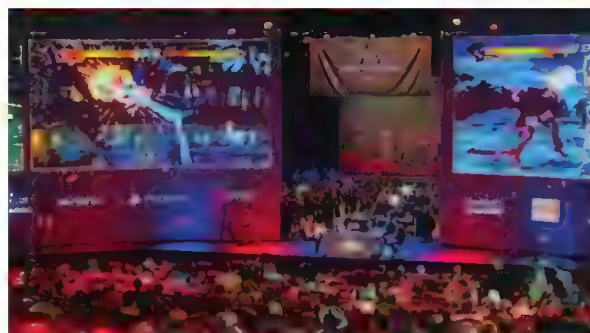
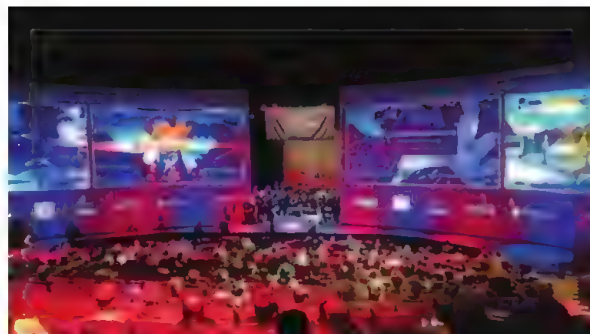


dégâts mais on ne tombe pas et on peut frapper dans l'attaque adverse) afin de créer une ouverture et éviter de se faire matraquer en garde. Le coup n'est toutefois pas facile à déclencher, demande un timing serré et ne fonctionne pas sur les coups bas et les chopes. Il y a aussi les Rage Drive, des coups propres à casser la garde de l'adversaire. Pour finir, on peut aussi compter sur les Rage Arts, des Super Attaques qui en mettent plein la vue. Si elles sont faciles à sortir pour les néophytes et font le grand spectacle, elles sont aussi facilement punissables à un haut niveau de jeu, où on ne les verra quasiment sortir qu'en fin de combo.

À propos de grand spectacle, cet aspect n'en a pas moins été soigné par les développeurs. Lorsque deux combattants se livrent à un échange de coups décisif, à même de conclure le round sur un KO, la caméra zoom sur les personnages et un ralenti se lance pour dramatiser ce coup final : autant d'éléments qui assurent un solide *mind game* (l'idée de prendre l'ascendant psychologique sur l'adversaire et de le dérouter) et offrent une ambiance folle en tournoi.

JOUR 1

On découvre l'Amsterdam Theater, qui est parfaitement optimisé pour ce genre d'événement. Excentré mais à 10 minutes en bus du centre-ville, l'endroit reste accessible tout en étant assez isolé pour ne pas attirer le tout-venant. L'événement n'a en effet de sens que pour le fan et le gros joueur de Tekken. Ce public d'initié peut d'ailleurs faire des pauses entre les matchs des compétiteurs et se faire des parties dans un espace dédié avec quelques consoles à disposition. C'est la journée du *loser bracket* (tournoi à double élimination). Une centaine de joueurs venus du monde entier sont là pour se mettre des gnonns virtuels en espérant se faire une place aux côtés des 19 finalistes qui s'affronteront le lendemain. Toute la journée, les matchs s'enchaînent dans la grande salle principale, qui impressionne par son gigantesque écran incurvé permettant de suivre plusieurs combats à la fois. Au fil des heures, certains joueurs finissent par se démarquer et dans la salle, ça discute pronostics sur la finale du jour. Dans cet univers



majoritairement masculin, l'Américaine Cuddle Core tire son épingle du jeu avec Alisa et va très loin dans la compétition.

Malgré quelques choix récurrents, on remarque aussi une belle variété dans les personnages utilisés, ce qui tend à prouver que le jeu est plutôt équilibré dans son roster. C'est l'Italien Ghirlanda qui finit par l'emporter en jouant Katarina, et il s'impose alors comme le vingtième joueur sélectionné pour la grande finale.

JOUR 2

Les 20 finalistes sont répartis en quatre groupes de six joueurs et seulement deux de chaque groupe pourront continuer le championnat. Les premiers de ces poules gagnent leurs tickets pour le *winner bracket* tandis que les deuxièmes vont en *loser bracket*. La Corée domine le *winner bracket* et, sans grande surprise (ou presque), c'est un match entre les deux Coréens Qudans (n° 2 mondial) et Rangchu (n° 13 mondial) qui clôt cette finale.

Comme prévu, l'ambiance est incroyable, chaque joueur ayant ses supporters, les présentateurs étant encore plus bouillants que la veille et les retournements de situation toujours aussi nombreux. Déjouant les pronostics, c'est finalement Rangchu qui l'emporte en jouant Panda durant 8 matchs acharnés, tendus et riches en rebondissements. Le roi est mort, vive le roi. Rangchu devient le grand champion du Tekken World Tour Finals 2018, après nous avoir offert du très beau jeu. Une fois de plus, l'e-sport prouve qu'il n'a rien à envier en termes de performances et de spectacle au « vrai sport », et on déjà hâte de voir une prochaine édition. •

Remerciements à Claudia Habonimana, James Gosling, Manou Deneuvel, Héloïse Ribeaucourt, Clément Meunier, Guy Wegria et Romy Voswijk





INTERVIEW

KATSUHIRO HARADA ET MICHAEL MURRAY TEKKEN AU SOMMET

[PROPOS RECUEILLIS PAR PA MING CHIU]

Le Tekken World Tour Finals 2018 fut aussi l'occasion de poser quelques questions à deux piliers de *Tekken*. Nous avons rencontré Katsuhiro Harada, le créateur originel, et Michael Murray qui, après avoir occupé divers postes dans l'équipe de production depuis *Tekken 4*, est passé *game designer* depuis le sixième épisode.



Katsuhiro Harada



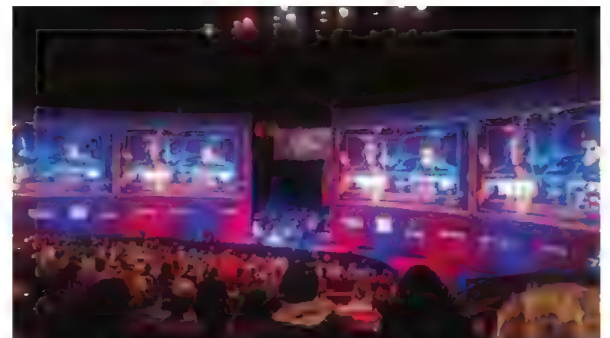
Michael Murray

Monsieur Harada, vous avez déclaré que *Tekken* n'était pas si populaire que ça en arcade dans un premier temps. Pourquoi à votre avis ? Et comment expliquez-vous le succès que rencontre la série à présent ?

Katsuhiro Harada : Peut-être parce qu'on a essayé de viser un nouveau public, plus casual, en rendant le jeu très accessible. Le pari a payé dans un second temps vu que le jeu a très bien marché sur PS1. Un succès qui repose aussi sur le fait qu'on a beaucoup développé le côté histoire et personnages, via de nombreuses cinématiques. On a aussi poussé le contenu dédié aux versions consoles avec du contenu bonus et des modes de jeu variés. Mais depuis, on s'est bien reconnectés aux *hardcore players*, comme en témoigne cet événement !

Quel était votre rapport avec *Street Fighter* avant de travailler sur le jeu *Street Fighter x Tekken* ?

KH : Je pense quiconque s'intéresse aux jeux de combat ou travaille dans ce domaine est obligé d'aimer *Street Fighter* ! C'est la base absolue ! Je n'ai jamais fait partie des *top players*, je n'y joue que de manière trop casual, mais j'en garde de très bons souvenirs de



jeunesse, que ce soit en arcade ou sur Super Famicom. Après, les deux licences ont suivi des voies séparées et je considère que chacun est arrivé au top dans sa catégorie. *Street Fighter* en 2D et *Tekken* en 3D ! Il était donc très excitant d'associer ces deux licences et de trouver un équilibre entre ces deux écoles. C'est aussi pour ça que c'est cool d'avoir pu intégrer le personnage d'Akuma dans *Tekken 7* !

Michael Murray : Pour ce qui est de *Tekken x Street Fighter*, le jeu était en effet développé à 40/50 % mais la situation a changé depuis avec l'arrivée de *Street Fighter V* et *Tekken 7* qui ont des communautés très vivaces et sont plutôt en attente de nouveaux contenus sur ces licences. De ce fait, on ne souhaite pas segmenter encore plus ces communautés.

On dit souvent que la mécanique principale de *Tekken* repose sur les juggles. C'est toujours le cas dans l'épisode 7 mais les personnages semblent avoir plus de poids cette fois. Est-ce volontaire pour avoir des combos moins longs, moins aériens mais plus brutaux ?

MM : C'est effectivement quelque chose qu'on entend beaucoup. Si l'on écoute les meilleurs joueurs, ils disent souvent que deux juggles réussis pour un des combattants et le match est plié ! Cela fait partie de l'ADN du jeu mais on essaye de travailler sur le *mind game* pour donner plus d'options stratégiques, comme sur les positionnements ou l'exécution des coups par exemple. •





LADY OSCAR LE FILM

PEAU D'HOMME

[PAR PHILIPPE BUNEL]

En 1979 sortaient deux adaptations du fabuleux manga *La Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda : un film *live* européen et une série animée. Afin de célébrer ce quarantième anniversaire, revenons sur ce long métrage financé par les Japonais, réalisé par un Français et tourné en langue anglaise ! Un film singulier, pourtant boudé par les puristes...

Lady Oscar est une œuvre majeure dans la culture populaire nipponne. Déjà, le manga (1973) est l'une des premières références *shôjo* conçues par une femme, Ikeda faisant partie du Groupe de l'an 24 qui symbolise la renaissance du *shôjo manga* dans les années 1970 (lire p. 75). Aussi, cette histoire qui mêle faits historiques et romance fictive bouleverse-t-elle les codes. Le travestissement de son héroïne est une allégorie de l'émancipation de la femme. Enfin, si le manga est un énorme succès, fruit de la passion japonaise pour la culture française conjugée au talent avant-gardiste d'Ikeda, l'œuvre poursuit une magnifique carrière pluri-média. C'est sur les planches que *Lady Oscar* trône en parallèle de la publication du manga. Dès 1974, la prestigieuse compagnie Takarazuka adapte le manga et se voit transformée par la même occasion. Dès lors, le mythique théâtre qui a fait du travestisme son fer de lance¹, modernise ses propos tout en développant sa portée féministe. Encore aujourd'hui, *Lady Oscar* est considéré comme un grand classique du Takarazuka. La décennie se clôture en prolongeant le succès de la licence au cinéma et à la télévision.



Réalisée par Tadao Nagahama et Osamu Dezaki, l'animation est d'une grande beauté technique en plus d'être très documentée. Fidèle au manga, il offre des visuels plus graves et un rythme très prenant ! Un chef-d'œuvre de l'animation japonaise !

Dans un format plus condensé, le film doit faire des choix pour narrer l'histoire entière. Cet effort d'adaptation est signé Jacques Demy (*Les Parapluies de Cherbourg*, *Peau d'âne*), alors sollicité par le producteur Mataichiro Yamamoto afin de répondre au marché asiatique. Bien que tourné en France et diffusé au Japon dès mars 1979, le film devra attendre 1997 pour sortir dans l'Hexagone.

EN DEMY TEINTE

Du manga, Demy tire son essence, soit l'évolution d'Oscar, tiraillée entre sa condition physique de femme et son devoir martial d'homme. Grâce à son montage bien calibré et à un choix judicieux des scènes à préserver, la quête identitaire (sexuelle et sociale) d'Oscar vient parfaitement s'enchevêtrer aux mutations sociales qui bouleversent le pays. Sa prise de conscience de la misère qui hante le pays l'entraîne à se dresser contre son père, mais aussi contre la royauté aux lourdes œillères qui écorche le peuple à vif.

Oscar a beau être un personnage fictif, elle permet surtout à la narration de faire se connecter les différentes classes. Mais Demy est surtout intéressé par





UN COMPOSITEUR OSCARISÉ

L'excellente bande originale de *Lady Oscar* est signée Michel Legrand, qui nous a quittés le 26 janvier 2019. Nous rendons hommage à ce compositeur prolifique de génie, détenteur de nombreuses récompenses, dont trois Oscars ! La comédie musicale française lui doit énormément pour sa longue collaboration avec Jacques Demy (*Les Demoiselles de Rochefort*), tout comme Hollywood se rappellera à jamais son travail avec les grands cinéastes tels qu'Orson Welles, Clint Eastwood ou Robert Altman. C'est également lui qui a signé les musiques de la saga animée *Il était une fois* de Barillé et *Hi no Tori - Renmei Hen*, une des adaptations de Phénix, l'oiseau de feu d'Osamu Tezuka. M. Legrand, merci pour votre œuvre si éclectique !

la vie à la cour, notamment Marie-Antoinette, cette rose de Versailles usant et abusant des comptes royaux pour pallier son ennui. Entraînée par la Comtesse de Polignac, la Reine est complètement déconnectée de la réalité au point d'ignorer la condition du peuple et de se faire duper par Jeanne de la Motte avec la sombre histoire du collier. Si le film rencontre un grand succès au Japon, la réception des fans est en demi-teinte, la faute à de nombreux personnages éclipsés, des changements importants dans le scénario et des personnalités moins nuancées. Oscar est ici bien plus féminisée, que ce soit par le jeu gracieux de Catriona MacColl ou par un maquillage aussi délicieux qu'inapproprié pour un Garde royale. Quant à Marie-Antoinette, Demy décide de se rapprocher de la réalité en créant un personnage capricieux puis autoritaire, ce qui a pour conséquence de s'écarter de la fragilité insufflée par Ikeda. Il faut dire que la *mangaka* s'axait sur la condition de la femme au XVIII^e siècle, qu'elle soit pauvre, noble, bourgeoise ou Reine. Contrainte par l'exercice de concision, la vision plus factuelle (et masculine ?) de Demy a un réel impact sur l'empathie qu'éprouve le spectateur pour ces fleurs épineuses.

DES MOYENS ROYAUX

Avec un budget digne des productions américaines (les Japonais voient très grand), Jacques Demy relève le défi de sortir de sa zone de confort, le réalisateur n'étant pas habitué aux travaux de commandes ni aux films historiques. Ayant déjà réalisé des films en langue anglaise, Demy n'a aucun problème à diriger les acteurs britanniques, et sa nationalité légitimise un tournage au château de Versailles, exploit que seul Sacha Guitry

avait réalisé en 1954. Cette plus-value certaine favorise l'immersion dans la vie royale. Les décors naturels sont tout simplement somptueux, que ce soient les jardins du château, le fameux hameau de la Reine ou même son petit théâtre, ce dernier étant à l'époque interdit au public. La force visuelle du film réside dans le juste milieu entre le naturalisme et la sophistication de l'image. S'ajoutent des plans de la ville de Senlis où la production va jusqu'à créer une Bastille tout en bois pour le dernier arc. Et Demy de profiter du confortable budget pour exiger de tourner « à l'américaine », soit avec une grosse caméra Panavision fixée sur grue, à l'époque où les techniciens

« Demy profite du confortable budget pour exiger de tourner à "l'américaine". »

français nagent dans la Nouvelle Vague avec du matériel plus léger. En résultent une grande stabilité du cadre et de gracieux mouvements, bien que ces derniers soient finalement trop rares.

Avec sa mise en scène classieuse, Demy propose une succession de tableaux, où les personnages aux costumes magnifiquement détaillés remplissent généreusement le cadre. Mais malgré sa volonté de briser les codes du cinéma français en important du matériel étranger et en croisant les nationalités, le réalisateur est figé dans un aspect théâtral où les acteurs côtoient parfois le regrettable surjeu. Loin de faire partie des chefs-d'œuvre du réalisateur, *Lady Oscar* est une autre expérience à (re)découvrir. •

1. Les comédies musicales de théâtre Tarakazuka sont uniquement constituées d'actrices, même pour les rôles masculins.



INSPECTEUR GADGET EH LÀ, QUI VOILÀ ?

[PAR YVAN WEST LAURENCE]

Le marché de la figurine de collection est en pleine expansion en France avec des sociétés qui proposent des licences à succès d'un catalogue tourné autour des *anime*. Mais il en existe une qui a décidé de s'ouvrir aussi à certaines licences de la culture populaire, tout en sortant des sentiers battus : Fariboles et son sculpteur, Alban Ficat.

EN BREF

Une superbe figurine de l'Inspecteur Gadget de plus de 30 cm de haut, en résine, limitée à 100 exemplaires, 325 euros.

Alban est un artiste passionné et, en tant que tel, il a décidé, un beau jour, de proposer à Fariboles de se lancer dans une gamme de figurines qui ne seraient pas issues de BD mais de dessins animés et de comics. Il y a deux ans débutait donc une collection toute nouvelle pour le fabricant français situé à Rouen et qui fait tout réaliser localement, avec une figurine de collection, limitée à 500 exemplaires et proposée à 145 euros, Dogtanian de Wan Wan Sanjushi. Ce personnage apparaît dans la série TV hispano-nippone de 1981, que nous connaissons sous le titre des *Trois mousquetaires*. Le début d'une aventure particulière puisque Alban ne se contente pas d'être sculpteur, il dirige la collection et en négocie même les droits, ce qui n'est pas une mince affaire.

UN TOUR POUSSE

Il faut convaincre, faire valider les premières esquisses puis les ébauches de sculpture, qui sont faites à la main, en Plastiline, sur un squelette de métal. Une fois validée, la figurine obtient un premier tirage en résine qui est corrigé, modifié, afin d'en faire les pièces finales, plusieurs morceaux optimisés pour une peinture et un montage impeccables. L'objet final est en résine polyester et vous parvient monté et peint.

C'est ce qui s'est passé pour l'inspecteur Gadget, personnage connu dans le monde entier de Jean Chalopin et créé par Bruno Bianchi. La pose est étudiée pour rappeler le cyborg gaffeur, le passage du dessin au volume est juste parfait, même le socle rappelle la ruelle pavée du générique.

GOGO GADGETO FIGURINE DE COLLECTION !

Le tout est protégé par un carton avec de la mousse sculptée pour reprendre la forme de la figurine et livré avec un certificat d'authenticité agrémenté de quelques dessins et informations (en anglais). La figurine a, d'ailleurs, fait l'objet d'une vente exclusive à la boutique Bulles en Boîte, sur Paris, où les 100 exemplaires se sont vendus rapidement.

Un objet d'une rare qualité, fait main, fabriqué entièrement en France qui nous donne envie de pousser des cocoricos.

Et si *Hellboy* a rejoint également cette collection, la prochaine figurine devrait faire hurler de joie les fans d'*anime* de la première heure, mais chuuuut... On vous présentera cela d'ici la rentrée. •

Remerciements à Alban Ficat et à Fariboles.



VOLTRON

LE ROBOT EN KIT DE LEGO

[PAR GWEN]

Passée inaperçue en France, la série *Voltron* est pourtant un classique de l'animation japonaise grâce à son succès aux États-Unis dans les années 1980. Un reboot est même diffusé sur Netflix. Le design de l'impressionnant robot modulaire proposé par LEGO est bien basé sur cette première série aux formes plus angulaires, caractéristiques de l'époque.



Dans la série *Voltron : Defender of the Universe*, la partie qui a le plus marqué les esprits est indéniablement celle basée sur la série japonaise *Hyakujū Gōlion*. Diffusé dès 1984, cet anime met en scène cinq lions de teintes criardes qui se combinent pour former un robot géant. Le concept est novateur à l'époque. Le lion représente la force et le courage de ses cinq jeunes pilotes habillés des mêmes couleurs que leurs animaux robotiques. Bandai et Matchbox avaient, à l'époque, sorti une version *die-cast* qui permettait déjà de combiner les cinq lions pour former un imposant robot. Le modèle édité par LEGO aujourd'hui fait quasiment le double de taille.

UNE IDÉE VENANT D'ASIE

Le projet ayant servi de base aux designers de chez LEGO a été posté sur le site LEGO IDEAS par un Philippin vivant en Malaisie : Leandro Tayaga. Sa création a obtenu les 10 000 votes nécessaires pour être sélectionnés par l'entreprise danoise. C'est donc une vraie réalisation de fans pour les fans. Généralement, les projets IDEAS sont présentés dans une boîte luxueuse à rabat. Ici, vu le nombre conséquent de pièces, l'écrit est de fait imposant bien que moins sophistiqué qu'habituellement. Son carton épais rend pourtant cet emballage solide et il peut même abriter le robot complet une fois monté. Les notices sont au nombre de six, une pour chaque lion et

une pour les accessoires et la transformation. Là encore, la finition est moins luxueuse que pour les autres boîtes IDEAS. Pas de couverture plus rigide ni de dos carré.

LES LIONS PRENNENT FORME

Assembler 2 321 briques LEGO ne se fait pas en un claquement de doigts. Il faut compter une petite heure pour chaque lion. Rien de bien compliqué, les explications sont claires et didactiques. Une fois construites, les bestioles tiennent parfaitement sur leurs pattes et peuvent être exposées telles quelles ou combinées en un robot de plus de 40 cm. Les jonctions sont solides, mais le poids conséquent n'en fait quand même pas un jouet facilement manipulable par des enfants. De plus, il n'y a aucune articulation des jambes et celle des bras est limitée tout en étant extrêmement bien conçue. Les amateurs de LEGO apprécieront pourtant les nombreuses pièces argentées ou sérigraphiées.

UNE CRÉATION FIDÈLE !

Bien sûr, les Français auraient préféré avoir un *Goldorak* en LEGO. Il y a pourtant peu de chance de voir arriver un autre robot géant chez le fabricant danois, donc ne boudons pas notre plaisir. Il est appréciable que ce monument de l'animation japonaise soit dorénavant disponible et surtout ressemblant au modèle désigné par Kazuo Nakamura il y a près de 40 ans. •



Les systèmes d'articulation et d'assemblage sont extrêmement ingénieux et assez bien masqués.



En plus des pièces argentées, deux soucoupes dorées ornent chaque jambe. Des pièces rares, exclusivement disponibles dans ce set.

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par Pa Ming Chiu, M. CG, Gwenaël Jacquet, et Sven Pollon]

DIORAMA BROLY HQS+

Film : Dragon Ball Super : Broly

Type : statue

Gamme : HQS+ (High Quality Statue Plus)

Sculpteur : Pierre Marie Albert

Peinture : G. Hemery, M. Gros, E. Jolival, L. Roussel

Taille : 76,1 × 43,6 × 68,4 cm

Échelle : 1/4

Matériaux : résine, PVC et ABS

Éditeur : Tsume

Prix : 999 €

Sortie : troisième trimestre 2019

À noter : il existe une version collector à 1 399 € (King of Destruction) avec un buste différent préparant un Kikoha illuminé par des LED. Chaque version est éditée à 1 500 pièces.



LE DRAGON RADAR

Série : Dragon Ball Z

Type : porte-clés

Taille : 7 cm

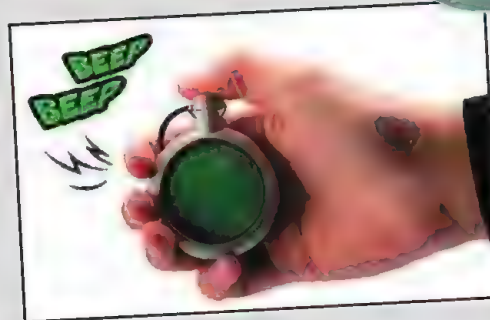
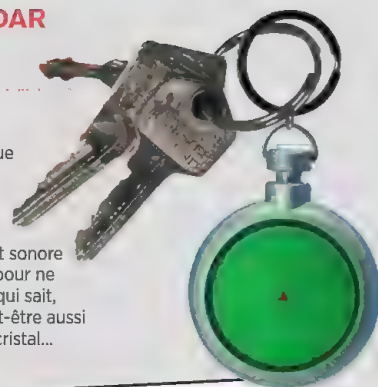
Matériaux : métal, plastique

Éditeur : AbyStyle

Prix : 14,90 €

Sortie : disponible

À noter : le porte-clés est sonore et lumineux : il est idéal pour ne plus perdre vos clés ! Et qui sait, ce radar vous aidera peut-être aussi à trouver des boules de cristal...



T-SHIRTS BROLY

Film : Dragon Ball Super : Broly

Type : vêtement

Tailles : du XS au XXL

Matériau : 100 % coton

Éditeur : Abystyle, Copa

Prix : env. 25 €

Sortie : disponible



KINGDOM HEARTS

Éditeur : Third Editions

Auteur : Georges « Jay » Grouard

Nombre de pages : 416 et 600

Prix : 35 - 40 €

Sortie : disponible

À noter : l'auteur n'est comme à son habitude jamais avare en circonvolutions et en réinterprétations, mais celles-ci sont toujours intéressantes. Il en résulte deux ouvrages qui forcent le respect, pas tant pour leurs volumes – aussi impressionnants soient-ils – que pour le travail d'analyse et la passion derrière.



ARTS TOYS CITY ASTRO

Série : Astro le petit robot

Type : Arts Toys

Designer : Keithing

Taille : env. 25 cm

Matériau : vinyle

Éditeur : ToyQube

Prix : entre 100 et 150 €

Sortie : mars 2019 (version LA)

À noter : cette collaboration entre ToyQube et Tezuka Productions met en avant des représentations du célèbre robot dans des poses caractéristiques de certaines villes. Il en existe trois pour le moment : New York, Bangkok et Los Angeles, chaque version étant déclinée en différents coloris, imitation bronze, phosphorescente ou noire. La date de naissance d'Astro est inscrite sur la plaquette de la version NY.



CASQUETTE DEERSTALKER DE PIKACHU

Film : Détective Pikachu

Type : chapeau

Taille : unique

Matériaux : tweed et polyester

Éditeur : Pokémon Company Int.

Prix : NC

Sortie : avril 2019



MIRAI, MA PETITE SŒUR

Éditeur : @Anime

Durée : 100 min

Prix : env. 25 €

Sortie : 26 avril 2019



SHOGUN REACTION

Série : Mazinger & Mazinger Z

Type : figurine old school

Taille : env. 10 cm

Matière : PVC

Éditeur : Super 7

Prix : 15 € l'unité

Sortie : disponible

À noter : revival de la gamme Shogun Warriors en petite version dans le style des figurines des années 1970.



DARLIFRA ACTION FIGURE ICHIGO

Série : Darling in the Franxx

Type : figurine articulée

Gamme : S.H.FIGUARTS

Taille : 13 cm

Matières : ABS et PVC

Éditeurs : Bandai, Tamashii Nations

Prix : env. 60 €

Sortie : avril 2019

À noter : contient tous les accessoires nécessaires pour la transformation en poste de pilotage autonome. Zero Two est également disponible dans la gamme.



BUSTE DE LEVI

Série : L'Attaque des Titans

Type : buste décoratif

Sculpteur : Moineau

Taille : 25 cm

Échelle : 1/3

Poids : 2,2 kg

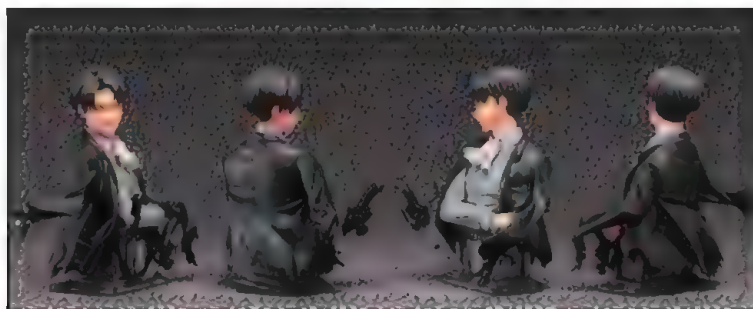
Matière : PVC

Éditeur : FOTS Japan

Prix : env. 300 €

Sortie : mars 2019

À noter : disponible en version monochrome en plus de la traditionnelle couleur. Eren Yeager est également prévu dans la collection.



SPIKE SPIEGEL

Série : Cowboy Bebop

Type : figurine articulée

Gamme : S.H. FIGUARTS

Taille : 15 cm

Matières : ABS et PVC

Contenu : 4 mains, 3 expressions faciales et un pistolet

Éditeur : Bandai, Tamashii Nations

Prix : env. 60 €

Sortie : mai 2019

À noter : figurine comportant 19 points d'articulation, éditée pour célébrer les vingt ans de la série.



PRINCESSE VEGALIA

Série : Goldorak

Type : personnage vinyle

Collection : Grendizer vinyl collection

Taille : 25 cm

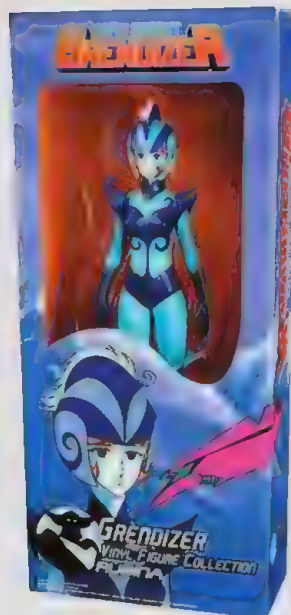
Matière : vinyle

Éditeur : HL Pro

Prix : env. 100 €

Sortie : janvier 2019

À noter : fille du grand Stratéguerre, elle apparaît seulement dans l'épisode 72.



SQUISHY RIMURU

Série : Moi, quand je me réincarne en slime !

Type : coussin

Tailles : 22 × 38 × 28 cm et 30 × 62 × 43 cm

Poids : 393 et 915 g

Matières : polyester, spandex et billes polystyrène

Prix : 40 € et 30 €

Sortie : avril 2019

À noter : existe en deux tailles



JAYCE ET LES CONQUÉRANTS DE LA LUMIÈRE, ÉDITION COLLECTOR LIMITÉE

Éditeur : IDP Home Video

Durée : 1 625 min

Prix : env. 40 €

Sortie : disponible

À noter : le coffret, format A4, contient les 65 épisodes de la série (10 DVD), un *artbook* collector de 194 pages et 5 cartonnets illustrés. Les illustrations de Jérôme Alquié sont magnifiques et habillent parfaitement le coffret. L'*artbook* en dur est digne des plus beaux livres et permet d'apprendre de nombreuses anecdotes sur la série.



INSPECTEUR GADGET, ÉDITION COLLECTOR LIMITÉE

Éditeur : IDP Home Video

Durée : 2 150 min

Prix : env. 40 €

Sortie : disponible

À noter : le coffret au format A4 imposant contient 12 DVD (86 épisodes), un *artbook* collector (208 pages), 5 cartonnets illustrés (toujours au format A4) et un poster. L'*artbook* mérite à lui seul l'achat tant il fourmille d'informations sur la création de la série, avec des photos inédites. Jérôme Alquié a prouvé dans le passé qu'il pouvait s'approprier le style de n'importe qui et les illustrations inédites donnent presque envie de revoir la série !



SUPER SON GOKU FEST V9

Série : Dragon Ball

Type : statuette

Taille : 20 cm

Matières : ABS et PVC

Éditeur : Banpresto

Prix : env. 25 €

Sortie : mars 2019



BLACK CLOVER, ÉDITION COLLECTOR BOX 1/2

Éditeurs : Crunchyroll, @Anime

Durée : env. 600 min

Prix : 70-80 €

Sortie : 20 mars 2019

À noter : En Blu-ray ou en DVD, cette édition collector contient un livret de 80 pages couleur, 5 cartes couleur et un poster mais aussi quelques petits extras en vidéo (Petit Clover, opening et ending)



KITARO & NEKOMUSUME

Série : Gegege no Kitaro

Type : statues

Collection : G.E.M.

Taille : env. 15 cm

Éditeur : Megahouse

Prix : env. 200 € (le lot)

Sortie : NC

À noter : éditions limitées disponibles dans très peu de boutiques. Plusieurs visages sont proposés, Kita souriant et Nekomusume menaçante avec ses doigts crochus en prime.



CÉCILE CORBEL – ENFANT DU VENT

Editeur : Polydor

Durée : 19 titres

Sortie : 29 mars

À noter : avec ses sonorités celtiques et japonaises, Cécile Corbel (*Arriety le petit monde des chapeaux*) revient avec un nouvel album sous le signe du vent. Dans les 19 titres, on retrouve un duo avec Misaki Iwasa, une ancienne AKB48 spécialisée dans l'enka. Elle reprend également Mon voisin Totoro et fait quelques clin d'œil au monde de l'animation (La Colline aux coquelicots, The Snowman).



GIORNO GIOVANNA

Série : Jojo's Bizarre Adventures

Type : statuette

Taille : 25 cm

Matières : ABS et PVC

Éditeur : Banpresto

Prix : env. 25 €

Sortie : avril 2019

DXF PREMIUM
SAITAMA

Série : One Punch Man

Type : statuette

Taille : 20 cm

Matières : ABS et PVC

Éditeur : Banpresto

Prix : env. 25 €

Sortie : avril 2019





BILAN DU FESTIVAL D'ANGOULÊME

UNE ÉDITION TOURNÉE VERS LE MANGA

[PAR **JOAN LAINÉ**]

Lors de son éminent festival provincial, Angoulême a dédié un grand espace au manga. Cela s'est traduit par l'ouverture de la bulle Manga City, ainsi que les expositions consacrées à Taiyô Matsumoto et Tsutomu Nihei. Comme à son habitude, *AnimeLand* a fait le déplacement pour assister à cet événement. Voici notre bilan !

En annonçant la veille des festivités que le Grand Prix du 46^e Festival International de la Bande Dessinée était remis à l'illustre Rumiko Takahashi, la ville d'Angoulême a donné le ton en se mettant aux couleurs du manga. Entre les expositions dédiées aux auteurs japonais, un nouvel espace pour le manga et la BD asiatique, la remise de Prix Konishi (lire p. 120) et les nombreux invités venus tout droit de l'Archipel, c'est un programme alléchant et riche en rencontres que l'on a pu découvrir pendant les quatre jours du festival.

MANGA CITY, LOIN DES YEUX ET PRÈS DU CŒUR

Donnant une vision plus artistique du manga que le Salon du Livre et surtout Japan Expo, le FIBD s'est toutefois ouvert à des récits plus populaires. Ainsi, une grande bulle lui a été consacrée, garnie d'éditeurs tels que Ki-oon, Akata, Kana, Glénat, Ototo ou Kurokawa pendant que Sakka se fondait au stand Casterman dans la bulle BD et Le Lézard Noir et Cornélius rayonnaient à leurs places historiques avec les éditeurs indépendants. Cet endroit ressemblant à un quelconque festival dédié aux mangas a marqué avant tout par sa scène sur laquelle a



eu lieu de nombreuses conférences passionnantes, dont certaines avec des auteurs tels que Taiyô Matsumoto ou encore Minetaro Mochizuki. Malheureusement, le vent et la pluie n'aidant pas à maintenir la stabilité du chapiteau, on a noté de nombreux problèmes techniques. Mais le vrai souci notable était la place de la bulle manga, loin de tout, derrière le musée de la BD. C'était assez contraignant de s'y rendre puisqu'il fallait prendre la navette et force est de constater qu'une grande partie du public a fait l'impasse sur ce lieu éloigné. L'espace était assez vide en comparaison avec la fameuse rue Hergé ou même la merveilleuse exposition Batman, plus que bondée, dont l'accès a été facilité par l'ouverture d'une passerelle entre la gare et la médiathèque. On espère pour l'an prochain que la bulle dédiée au manga et à la BD asiatique soit mieux placée, quitte à ce que l'espace soit réduit.

TAIYÔ MATSUMOTO, DESSINER L'ENFANCE

Après avoir accueilli les œuvres de Kazuo Kamimura en 2017 et d'Osamu Tezuka en 2018, le musée d'Angoulême continue à nous en mettre plein la vue en compagnie cette fois de 222 planches originales de Taiyô Matsumoto. Et une fois de plus, c'était le lieu à visiter en priorité au FIBD ! Cette exposition a été l'occasion de redécouvrir et d'approfondir ses connaissances sur l'œuvre de l'auteur d'*Amer Beton*. Les planches ont été choisies avec minutie pour donner ses lettres de noblesse à Taiyô Matsumoto, le





tout agrémenté de textes instructifs. L'émotion n'a pas été en reste, avec de nombreuses planches touchantes, même hors contexte. Un guide de l'exposition est paru à cette occasion, et on ne peut que vous le recommander très fortement.

« Les auteurs ont pu rencontrer leurs fans qui bravaient les files d'attente avec passion et enthousiasme. »

TSUTOMU NIHEI, L'ARPEUTEUR DES FUTURS

Tout aussi attendue, l'exposition consacrée à Tsutomu Nihei se tenait à l'espace Franquin, dans la zone secondaire (la principale étant dédiée au magistral Milo Manara). Limitée donc par la place, elle s'est focalisée sur trois œuvres de l'auteur : *Blame!*, *Knights of Sidonia* et le récent *Aposimz*. Malheureusement, deux tiers de planches présentées étaient des reproductions, l'auteur travaillant désormais au format numérique. C'est un peu dommage, d'autant plus que les textes n'accompagnaient pas les dessins. Mais ne boudons pas notre plaisir : quel bonheur d'apercevoir des planches originales de *Blame!* détaillant les traits si fascinants de l'auteur. En guise de bonus, un modèle taille humaine issu d'*Aposimz* a été dévoilé en exclusivité pour l'événement.

DES INVITÉS DE QUALITÉ

Avec Taiyô Matsumoto, Tsutomu Nihei, Minetaro

Mochizuki, Paru Itagaki, Shin'ichi Ishizuka, Kentaro Satô et Kenshirô Sakamoto, le FIBD a frappé fort en invitant de nombreux *mangaka* officiant dans des genres très différents. Et si tout n'était pas au point au niveau des dédicaces (les tirages au sort et distributions de tickets illimités sur achat prouvant que certains gros éditeurs ont du mal à se mettre à l'heure d'Angoulême), ces auteurs ont pu rencontrer leurs fans qui bravaient les files d'attente avec passion et enthousiasme. La *masterclass* payante de Taiyô Matsumoto était un véritable régal, quand bien même la plupart des questions trouvaient leur source dans l'exposition. Celle consacrée à Nihei n'a malheureusement pas eu droit à des questions de meilleure qualité, mais elle a fort heureusement été rattrapée par le dessin live de l'auteur. Un instant magique. •



AGENDA

9 mars

MAGIC

GRIMALDI FORUM

Cette année encore, le festival MAGIC propose des rencontres avec des grands noms du monde du divertissement. Côté manga, on retiendra bien sûr la venue de l'immense Leiji Matsumoto, mais aussi le créateur de Yu-Gi-Oh ! Kazuki Takahashi
www.magic-ip.com



3-5 mai

JAPAN TOUCH HARU

EUREXPO LYON

japantouch-haru.com

4-7 juillet

JAPAN EXPO

PARC DES EXPOSITIONS

Rien que pour les deux premiers noms annoncés pour cette nouvelle édition, Japan Expo sera l'un des événements de l'année. Venez rencontrer le créateur de *Goldorak*, Gô Nagai, et celui de *Gundam*, Yoshiyuki Tamino. Ce sont les 20 ans, alors faisons la fête !
www.japan-expo-paris.com



Jusqu'au 10 mars

ANIME

CINEMATEK - BRUXELLES

www.animafestival.be

8-10 mars

MADE IN ASIA

BRUSSEL EXPO

www.madeinasia.be

13-14 avril

POPCON

DIAGORA - TOULOUSE LABÈGE

www.popcon.fr

13-14 avril

MANG'AZUR

PALAIS NEPTUNE DE TOULON

www.mangazur.fr

13-14 avril

JONETSU

LES COLONNES / L'AGOREINE DE BOURG-LA-REINE

www.jonetsu.fr

24-28 avril

FESTIVAL NATIONAL DU FILM D'ANIMATION

RENNES METROPOLE

www.festival-film-animat.on.fr


15-18 mars

SALON DU LIVRE PARIS

PARIS EXPO PORTE DE VERSAILLES

www.livreparis.com

16-17 mars

CLERMONT GEEK

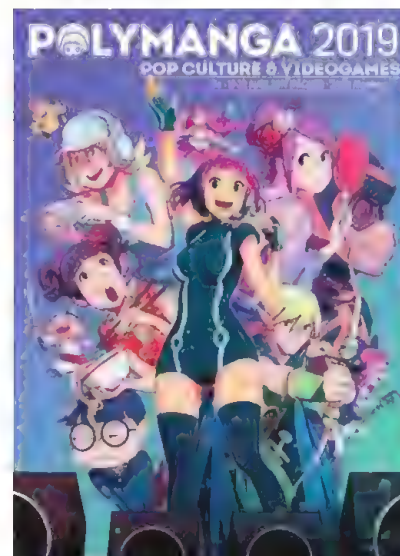
POLYDOME

www.clermontgeek.com

19-22 avril

POLYMANGA

2M2C MONTREUX

www.polymanga.com


10-15 juin

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY

VILLE D'ANNECY

Cette année, le Japon est à l'honneur, il faudra donc s'attendre à une programmation exceptionnelle et des invités qui raviront les amateurs d'animation japonaise (et d'autres pays).
www.annecy.org

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND
 EN VENTE DÈS JUIN 2019



C'EST MARQUÉ DESSUS... OU PRESQUE

[PAR STEVE NAUMANN]

Philippe Lacheau l'avait bien dit. Son film s'appelle *Nicky Larson* et non *City Hunter*. Il est donc une adaptation de la version française de l'adaptation animée du manga de Tsukasa Hôjô. Idem pour le film *Alita, Battle Angel* qui est une adaptation de la version américaine du manga de Kishiro. Au moins, les délimitations sont claires. Grâce à des titres différents, on sait de quoi on parle. Adapter une œuvre japonaise, c'est aussi adapter son titre.

LE DILEMME DU TITREUR

Prenons un exemple. *Domestic na kanojo* de Kei Sasuga, manga que nous connaissons en France sous le nom de *Love x Dilemma*, titre curieux mais efficace, lorsqu'il est sorti chez Delcourt-Tonkam. En gros, on comprend que c'est une comédie romantique, avec un dilemme,

même si l'on ne maîtrise pas l'anglais. De plus, le « x » reprend le titre abrégé japonais *Dome x Kano*. C'est bien vu ! Bon, c'est vrai qu'encore aujourd'hui, quand je parle de ce titre, je ne sais toujours pas le prononcer. On dit « ikse » ? « cross » ? ou rien comme dans *Hunter x Hunter* ? Mais qu'importe, j'ai donc lu le premier tome, curieux de savoir quel était le dilemme. Eh bien, attention je ne vous spoile pas trop, en fait, mais il n'y en a pas. Le héros se retrouve dans un imbroglio digne des meilleures pièces de boulevard, sans qu'il ait pu véritablement faire quoi que ce soit. Il se retrouve dans la même famille (recomposée) que la prof dont il est amoureux et sa sœur, la fille avec qui il a couché « juste pour aider ». La série fonctionne, le héros n'est pas idiot, enfin bref, je continue à lire (même si je demande ce qui peut arriver en 19 tomes et plus) et j'oublie doucement que le titre n'a pas grand-chose à voir avec l'intérieur. Puis, l'adaptation animée arrive sur ADN. La plateforme reprend logiquement le titre international *Domestic Girlfriend* qui n'est autre qu'une traduction du titre original, mais elle doit rappeler que le manga existe et donc ajoute *Love x Dilemma*. On se retrouve avec un nom à rallonge, pas très catchy. Difficile de définir clairement le nom de l'œuvre, ce qui fait qu'on a tendance à l'oublier et on dit « tu sais, l'anime du manga avec le gars qui habite avec les deux sœurs dont le titre ressemble au manga de Pika où y a un avenir où on peut pas choisir avec qui on finit, mais en fait ça n'a rien à voir ».

L'ART DE L'ÉPÉE EN LIGNE

Sans aller non plus dans l'extrême avec *Une pièce*, *L'Académie de mon héros* ou *L'Homme au coup de poing unique*¹, on pourrait parfois accepter un titre bien français, mais qui permet de reconnaître clairement la série. *Détective Conan* marche parfaitement par exemple. Et je ne parle pas des belles trouvailles du genre *Colère nucléaire*, *Anus Beauté*, *Banale à tout prix* ou sûrement la meilleure, *Amer Béton*. Parfois, il faut juste se dire qu'on a besoin de savoir rapidement si ça nous intéresse et que quand on a un manga qui s'appelle *Dungeon ni Deai o Motomeru no wa Machigatte Iru Darô ka*, bah, on se dit qu'il y a un donjon, donc c'est sûrement de la fantasy, mais difficile d'en savoir plus sans faire quelques recherches. Et ce n'est pas grave de s'éloigner du japonais. Après tout, au Japon, le film *Ratatouille* s'appelle *Remy no Oishii Restaurant* (bravo le spoil !) •



1. Si vous en avez des sympas, n'hésitez pas à me les envoyer !



À l'occasion des 15 ans des éditions Ki-oon, participe au grand jeu concours
Magus of the Library et tente de gagner un cadeau parmi de nombreux lots !

www.magusofthelibrary.com

Magus of the Library

★ Protéger les livres, c'est protéger le monde ! ★



★ Tome 1 disponible
le 7 mars 2019 ★

KIOON 15^{ans}

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KIOON.COM

J:ONE



YouTube



VOIR LA BANDE DÉTAILLÉE

P5 PERSONA5

Artbook officiel



**LA SAGA CULTE PERSONA
ARRIVE EN LIBRAIRIE !**

Disponibles le 21 mars 2019

P3 PERSONA3

Mangas officiels



Tome 01



Tome 02



©ATLUS ©SEGA All rights reserved. ©Shuei SOGABE 2007-2008
KADOKAWA CORPORATION

©ATLUS ©SEGA All right reserved. ©2016 Gzbrain Inc. All rights reserved.
Visuel non définitif

MANA BOOKS

Retrouvez toute notre actualité sur www.mana-books.com



GAME ONE